Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

MC

EXTRA

TOP SECRET

MEDAL OF HONOUR • BICHOS • ABE'S EXODDUS • FIFA '99





31 enero 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: Mònica Bassas
Jefe de redacción: Joaquin Fachado
Coordinadora: Ruth Parra

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Oriol Garcia, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carles Plana, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Laura Trujillo,Domènec Umbert, Emma Vicente,Guillem Vidal.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Pilar González y **Montse Casero**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

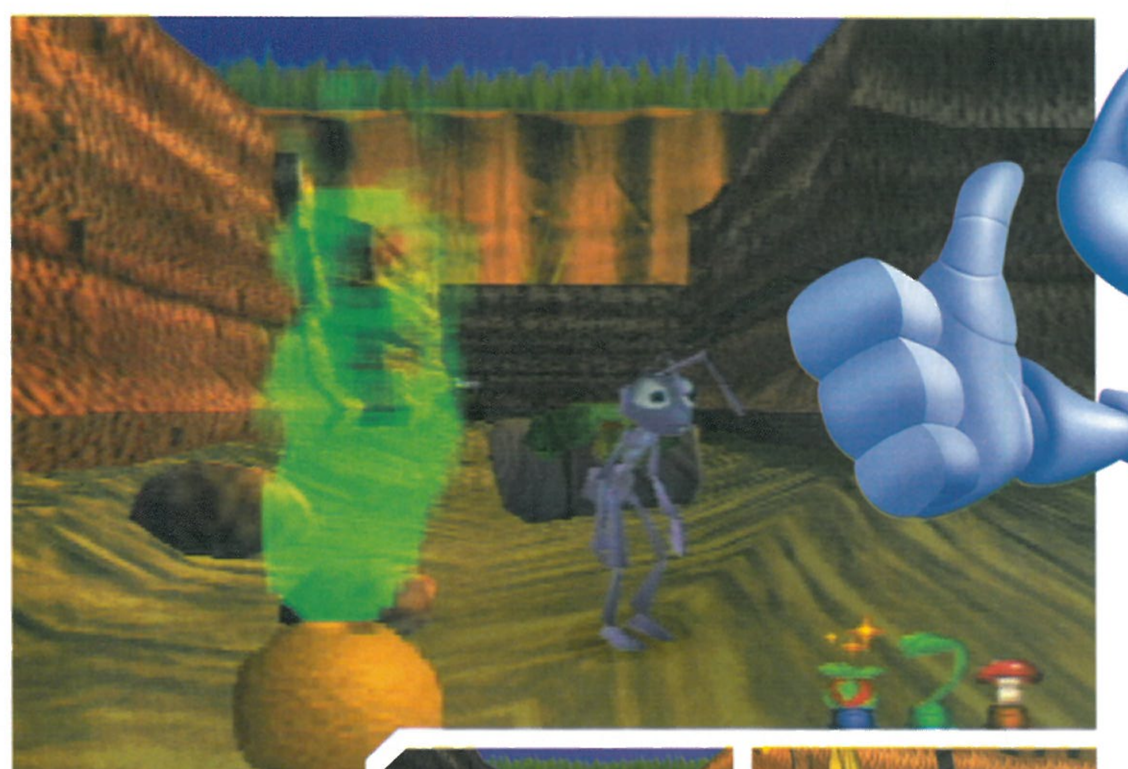
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

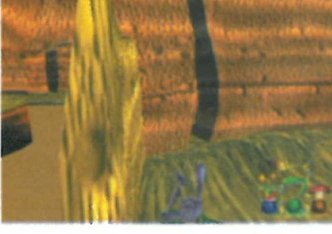
Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63



¿SIGUES ATASCADO CON LA PELÍCULA DE INSECTOS DE DISNEY? EN SERIO, NO ES TAN DIFÍCIL. PERO SI QUIERES SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO, ESTÁS DE SUERTE. AQUÍ TIENES TODA LA INFORMACIÓN NECESARIA —ADEMÁS DE LOS FOTOGRAMAS OCULTOS DE LA PELÍCULA— ¡ALUCINANTE!

BICHOS



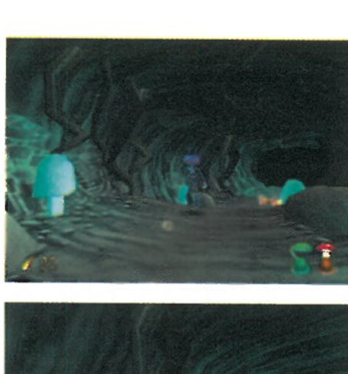


NIVEL UNO:
LA ISLA HORMIGA

En el punto de partida te encontrarás en la Zona del Desprendimiento. Desde este lugar, son fácilmente alcanzables la Roca Dominante, Colina de la Hormiga, El Altar de Comida y el arco que lleva al Túnel de Hierba. Dot permanecerá suspendida encima de ti, y te llamará para que la sigas. Si lo haces, para acabar el nivel sólo tienes que luchar contra los enemigos que se te cruzan en el camino y reventar una semilla para acceder a la Colina de la Hormiga.

En el primer nivel, tienes que hacer crecer las plantas más básicas para continuar con tu progreso. Por ejemplo, para llegar a Colina de la Hormiga hay un saliente que está demasiado alto para que alcance Flick. Para llegar allí tendrás que saltar sobre la base de una semilla cerrada y así Flick ascenderá hasta el saliente. El primer nivel también te sirve para experimentar con los diferentes tipos de bayas y semillas y descubrir el potencial oculto bajo la superficie de la tierra –si pintas una de las semillas de verde, puedes crear una plataforma alta–. Tendrás que hacer crecer la otra semilla en una seta que rebote para saltar a la plataforma contigua. Una vez que te has hecho con el tercer ítem verde, puedes hacer crecer una planta con tres grandes hojas, las











cuales utilizarás para acceder a plataformas más elevadas.

Cuando hayas examinado todo el nivel, deberías poder hacerte con suficientes semillas como para hacer crecer una planta hélice. Con esta nueva planta, puedes conseguir la baya de oro, con la que completas el nivel.

NIVEL DOS:
ARTIMAÑAS EN LOS TÚNELES

El objetivo de este nivel es alcanzar la sala de reuniones a través de una red de túneles, mientras evitas al saltamontes que aparece por el techo. Los túneles se componen de tres pasajes con raíces enmarañadas iluminados por una misteriosa luz azul proveniente de las setas de alrededor.

A través de los túneles hay galerías que nacen en la ruta principal. Para llegar a ellos tienes que apoderarte de un número de granos, y luego puedes saltar sobre los espacios y continuar. Hay algunos salientes demasiado altos para Flick. En estos casos, necesitarás setas para impulsarte hacia arriba (o la combinación de estas setas y plataformas de plantas) para conseguir suficiente altura.

Los primeros enemigos que encontrarás son gusanos y arañas que se esconden en las paredes, los techos y los suelos de los túneles. Estás prevenido de que hay una entrada de gusano cercana por la porquería que le precede. Según avanzas por el laberinto de túneles, empiezan a llegar los saltamontes, anunciados por una lluvia de escombros desde el techo.

Para acabar con ellos, hazte con una baya azul ya que las rojas sólo les rebotan. Si quieres conseguir las bayas azules, primero tienes que obtener un ítem morado o el mismo azul. Hay un número determinado de ítems morados distribuidos por todo el nivel que abren las bayas, las cuales, a su vez, se convierten en bayas azules, verdes o moradas. Encontrarás las salas de reuniones después de luchar contra los saltamontes.

NIVEL TRES:
EN LA SALA DE REUNIONES

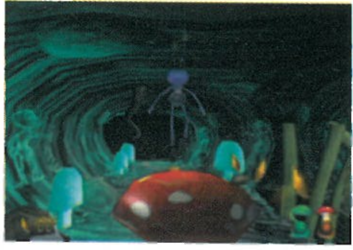
Grrrr, el primer enemigo –Thumper–. Entras en las salas de reuniones para encontrarle. En este nivel hay una semilla que puedes guardarte para ir a varios sitios. También puedes conseguir tres ítems morados. Tendrás que utilizar uno de ellos para hacer crecer una baya azul, ya que sólo las de este color pueden hacer daño a Thumper.

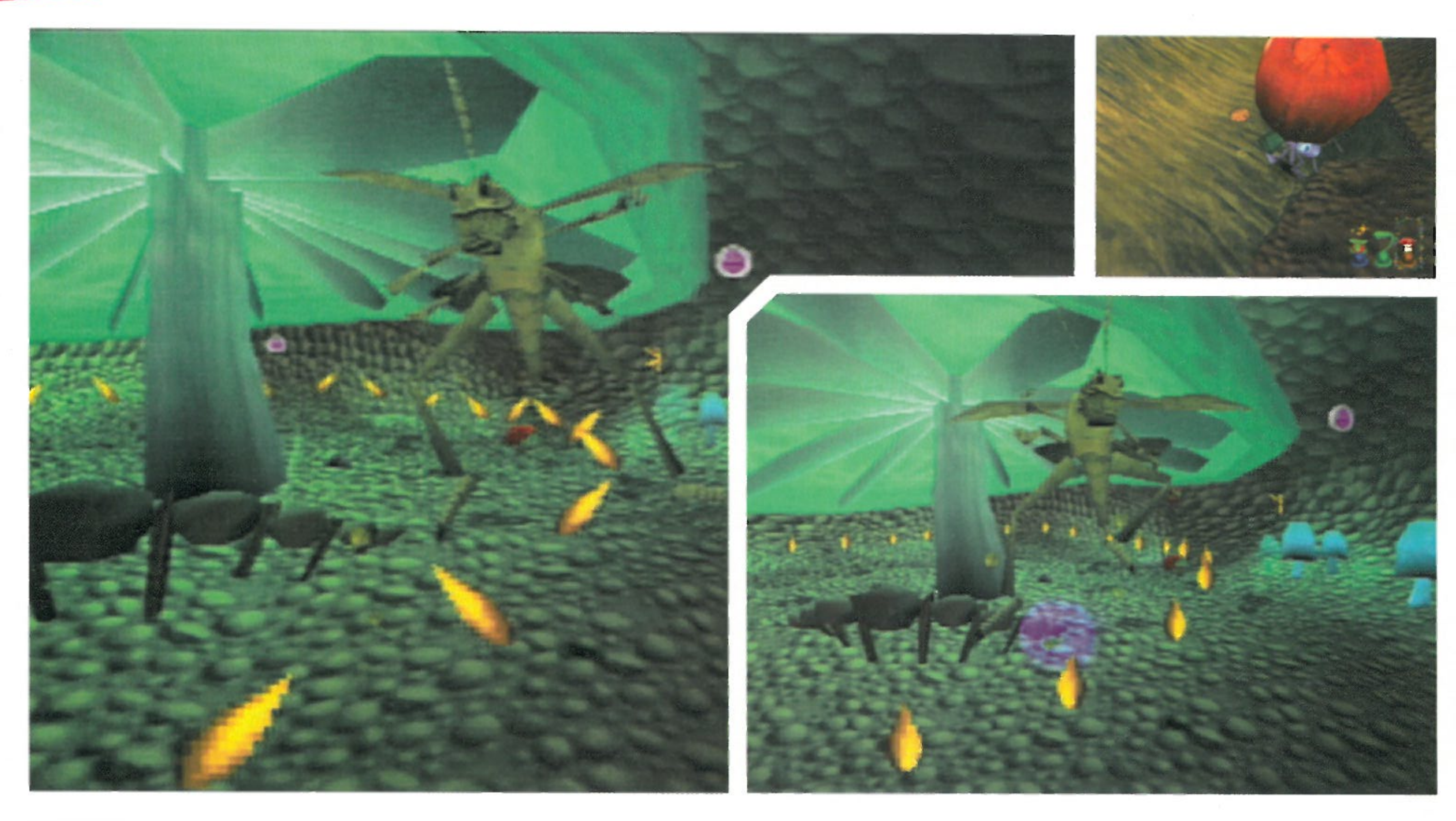
Mientras corres por las salas de reuniones, Thumper te lanzará mosquitos para acosarte. Incluso aunque los mates se regenerarán hasta que te hagas con la baya de oro que los aniquila definitivamente. Para conseguirla, debes obtener los tres ítems morados. Uno de ellos se encuentra en lo alto de un champiñón gigante al final de las salas de reuniones. Tendrás que hacer crecer una seta en la parte inferior del champiñón para llegar hasta él.

NIVEL CUATRO:
COMPLICACIONES EN LOS ACANTILADOS

El objetivo de este nivel es bajar por el cauce del río montado en un diente de león. Si bajas demasiado pronto por el cauce aparecerá un pájaro enorme y te comerá, es decir, tendrás que volver a empezar en nivel. Si permaneces en lo alto durante todo el nivel también podrás hacerte con el bonus.







HAY BONUS ESCONDIDOS EN FORMA DE SECUENCIAS DE LA PELÍCULA

Son tres las secuencias que puedes conseguir en forma de bonus en las áreas de este nivel. Para hacerte con una, salta sobre cinco insectos enemigos, uno tras otro, sin ser herido. Cuando obtengas el bonus del nivel, tienes que escapar del circo y escalar hasta la parte más alta del paraguas para hacerte con el bonus en forma de signo de exclamación.

Puedes encontrar otra de las secuencias en el Nivel Dos y en el Nivel Quince. Para conseguirlo, tienes que matar a cinco saltamontes con cinco bayas azules sin fallar un solo disparo y sin ser herido. Si quieres hacerte con la baya azul de los túneles,entra por el segundo de éstos y evita al primer saltamontes que aparecerá del techo.

Cuando llegues al siguiente nivel, consigue todos los ítems de la pista del circo. Cuando los tengas todos, podrás hacer crecer una planta cañón. Ésta, a su vez, cuando esté colocada correctamente, te catapultará en el aire para que consigas el bonus con forma de signo de exclamación, situado cerca del techo del paraguas.

El tercer y último bonus se encuentra al alinear cinco semillas y convertirlas en setas. Cuando lo hayas hecho, salta por la línea. Sólo puedes hacerlo una vez sobre cada champiñón, así que mide bien tus saltos. Cuando llegues al último bonus, hazte con los ítems para hacer crecer una planta hélice y un diente de león. Cuando los hayas hecho crecer podrás conseguir el bonus en forma de signo de exclamación, que encontrarás sobre uno de los objetos de la basura de la pista del circo.

Al principio del nivel, Flick se lanza desde el acantilado, que define dónde acaba Isla Hormiga y dónde empieza el resto del mundo. Debes mantenerte a flote dirigiéndote hacia las corrientes de aire generadas por las plantas hélice sobre el cauce del río bastante más abajo.

Cuando llegues al final del vuelo, tendrás que descender por la pared hasta la salida. Cerca de ésta verás otro saliente con más bonus ítems. Para llegar a él tienes que utilizar un diente de león y una planta hélice que encontrarás en el saliente de enfrente del que quieres alcanzar. No hay ningún truco para llegar al lado opuesto –es cuestión de tantear e ir probando–.

NIVEL CINCO: DIFICULTADES EN EL CAÑÓN

El principal objetivo de este nivel es conseguir que Flick pase de un extremo del cañón al otro. Te encontrarás en un laberinto infestado de mosquitos formado por las grietas del cauce. Pasa por los peligros del laberinto, hazte con los *power-up* necesarios y lucha para conseguir pasar al otro lado del río. En este nivel tendrás que volver sobre tus pasos en más de una ocasión ya que para trasladar a grandes distancias ciertos *power-up* necesitas semillas y así progresas a través del nivel.

NIVEL SEIS: EL NIDO DEL PÁJARO

La finalidad de este nivel es acabar con



el pájaro que protege el final del cañón. Sube hacia el inmenso enemigo (el pájaro) por el sendero de la parte exterior de las paredes del cañón. Cuando llegues a los puntos más altos, puedes hacerte con los bonus ítems y, entonces, matar al monstruo de plumas cuando corones la cima. Puedes conseguir otros tres ítems que se encuentran en el suelo. Si reúnes el cuarto azul generas el supersalto de una planta.

Para conseguir la baya de oro, lo único que tienes que hacer es subir por la parte exterior del cañón siguiendo la pasarela. Cuando llegues a lo más alto, encontrarás la baya de oro convenientemente situada en el hueco de la izquierda. Pero no olvides que si decides quedártela no podrás completar el nivel. Además, cuando llegues a los niveles más altos, el pájaro puede atacarte con más facilidad, así que vigila esas garras.





NIVEL SIETE:
LA HORMIGA LLEGA A LA CIUDAD

El objetivo es sobrevivir a tu primera visita a las calles de la ciudad. Paséate por entre el tráfico de bichos y los montones de porquería y luego dirígete al circo de bichos. Igual que ocurre en la película, en serio.

Una vez en la ciudad, la encontrarás algo más que hostil. También presentará nuevos obstáculos para Flick –desde botellas de soda por las que puedes escalar y conseguir bonus ítems, hasta paquetes de cereales que para poder escalarlos requieren *power-up*.

La ciudad está dividida en cuatro secciones, bastante sencillas todas ellas. Para acceder a la segunda sección, primero tienes que hacerte con diez granos y atravesar las puertas de cartón. Las señales te indicarán el camino correcto, pero si quieres conseguir todos los bonus ítems, tendrás que ir por toda la ciudad reuniendo todo lo que encuentres para acceder a niveles superiores.

Para llegar a las secciones tercera y cuarta, la cantidad de granos que necesitas aumenta de diez en diez. Así, para la tercera sección necesitas 20 granos y para la cuarta, 30. Si matas a varios bichos consigues otro grano. Las bayas rojas con las que empiezas sólo sirven para matar típulas. Para matar otro tipo de bichos en la ciudad tienes que recurrir a las bayas azules.

NIVEL OCHO:
LAS TRAMPAS DE LA CIUDAD

Intenta encontrar a los seis miembros restantes de la compañía: Dim, Tuck, Roll, Manny, Gypsy y Rosie. Las posiciones de todos los personajes que faltan se te indican en el nivel mediante postes. Tuck y Roll están juntos, igual que Manny y Gypsy. Dim y Rosie están escondidos por separado.

NIVEL NUEVE:
LA BRONCA DE LOS BICHOS

Otro enemigo... Esta vez es un bicho gigante llamado Thud. Te encontrarás dando vueltas en una lata con ese perverso monstruo volante sobre ti. Desde tu posición inicia,l gira y corre hasta el final de la lata para hacerte con una baya azul. Recuerda que es importante guardar ésta primero, no la baya de oro. Si lo haces en el orden opuesto no podrás completar el cien por cien del nivel. Ahora ya puedes machacar de forma contundente a Mr. Thud.

Cada vez que le golpees con una baya azul dejará caer nueve granos y vida. La vida es extremadamente importante ya que toda la porquería que se desprende de la lata te quita vida cada vez que recibes un golpe. Dentro de la lata también verás flotando las letras del nombre de Flick. Para llegar a ellas y a la baya de oro, aprovéchate de la pequeña pelota de goma que se mueve por ahí. Si Flick

TOP SECRET

salta encima de ella podrá llegar mucho más alto para hacerse con más ítems.

NIVEL DIEZ:
EN EL BOSQUE DE TRÉBOLES

Encuentra las cinco piezas que faltan del pájaro mecánico que, según cree Flick, acabará con el ejército de saltamontes. Este nivel tiene dos áreas de juego principales –en lo alto de los tréboles que forman el velo del bosque y debajo del mismo velo–. Flick también tendrá la ayuda de los miembros del circo en su búsqueda de las piezas que faltan. Muévete con cuidado por el bosque ya que, de lo contrario, Flick pasará la mayor parte del tiempo debajo del velo del bosque. Puedes utilizar a Heimlich para situarlo en lo alto del bosque e incluso uno de los miembros del circo puede convertirse en pieza del pájaro que hay que hacer.

Para hacerte con la última pieza del pájaro (que puedes encontrarla en lo alto del tronco del árbol gigante) primero tienes que conseguir los cuatro ítems marrones. Cuando los tengas, puedes llevar una semilla a la base del árbol gigante y crear una planta cañón para lanzar a Flick a lo más alto.

NIVEL ONCE:
EN LO ALTO DEL ÁRBOL

Haz que Flick llegue a la cima del árbol y que lleve a los cinco exploradores frambuesa hasta el pájaro mecánico. Tienes que subir y moverte alrededor del árbol, escalar por la corteza y evitar las bellotas rodantes y los bichos que bloquean el paso. Además, tienes que utilizar vides y alguna que otra vez el hilo de seda de la araña Rosie para moverte por los huecos de la corteza.

Resulta más sencillo subir por el camino de la corteza para conseguir la baya azul primero. Así, se facilita la siguiente empresa. Regresa al suelo del árbol y ve hacia el lado opuesto de las raíces para hacerte con la cosechadora. Así, puedes matar a todos los insectos que se crucen en tu camino por el suelo.

Para conseguir la baya de oro, primero tienes que hacerte con los cuatro ítems marrones. El último está situado cerca de la cosechadora. Para llegar hasta él utiliza la combinación de dos plantas hélice y de diente de león y así consigues suficiente altura. Las dos primeras letras del nombre de Flick están cerca de un par de exploradores frambuesa. Puedes encontrar las demás a mitad de camino subiendo por el árbol, bajo dos vides juntas.

NIVEL DOCE:
TRAVESURAS EN LA PLAZA

Da ejemplo como hormiga astuta que eres derrotando al saltamontes Molt. Antes, hazte con un ítem morado para hacer una baya azul que dañe a los bichos. Por desgracia, los ejércitos de hormigas que te rodean creen que te ayudan al lanzarte bayas rojas. Si alguna te da, perderás la baya azul y tendrás que hacer crecer otra planta para continuar con la batalla. ¡Que no te den!

NIVEL TRECE:
EN LA COLINA DE LA HORMIGA, SEGUNDA PARTE

Lucha contra los saltamontes utilizando disparadores de bayas, la cosechadora y algunos miembros de la tropa del circo. Cuando te reúnas con Tuck y Roll verás dos ítems verdes flotando encima de los dos. Salta sobre ellos para llegar a los dos ítems y tendrás la ayuda de una hoja doble para hacerte con ellos. Verás que no hay semillas en el suelo que puedan utilizar para transportar cosas de un lugar a otro. Esa semilla especial la lleva el saltamontes por todas partes, así que busca un ítem amarillo para poder hacer crecer un disparador de bayas azules y derribarlo. También vale la pena saber que en este nivel Flick sólo puede disparar bayas rojas. ¡Uff!

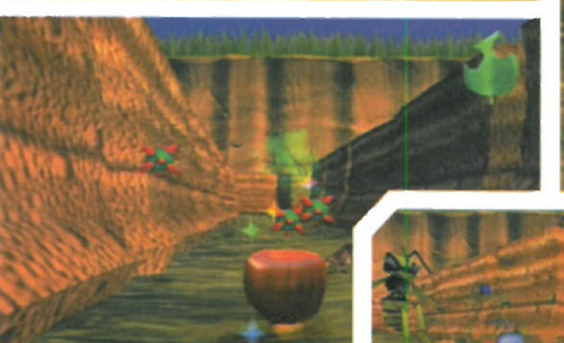
Para rescatar a la princesa Atta, tienes que conseguir, al menos, dos ítems amarillos. Cuando los tengas puedes hacer crecer un disparador de bayas moradas que da justo en los bichos enemigos, sobre todo en Hopper, que es quien sujeta a la dulce princesa.

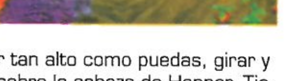
NIVEL CATORCE:
VUELO POR EL CAUCE DEL RÍO

Lleva a Hopper al nido de los pájaros al final del cauce del cañón. Este nivel





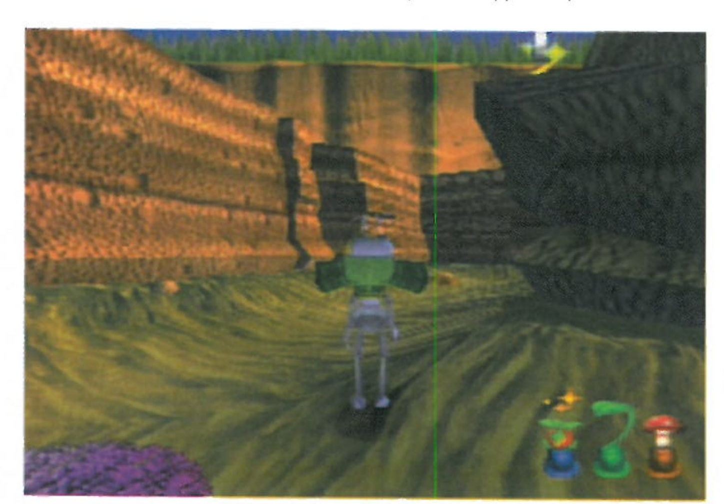




es muy difícil, así que tienes que estar preparado para perder alguna que otra vida. Desde el principio, ve a la izquierda hasta que llegues a la baya azul. Luego, continúa hacia la izquierda hasta que consigas la baya de oro. Ahora tienes la oportunidad de luchar para sobrevivir. Mientras viajas por el cañón te darás cuenta de que llevas a Hopper justo detrás de ti, así que no es recomendable reducir la velocidad porque te alcanzaría y golpearía.

También tendrás la sensación de no poder girar sobre ti, cuando de hecho no es así. El truco está en escalar tan alto como puedas, girar y saltar sobre la cabeza de Hopper. Tienes que hacerlo si quieres completar el nivel al cien por cien.

A lo largo del nivel hay varios caminos a izquierda y derecha del cañón en donde es difícil distinguir la pared del camino. Con la velocidad que llevas por defecto te da tiempo de buscar esos caminos escondidos. Además, es mejor mantener esa velocidad hasta que necesites decelerar para girar o hacerte con un ítem, ya que así Hopper no puede alcanzarte.



NIVEL QUINCE:

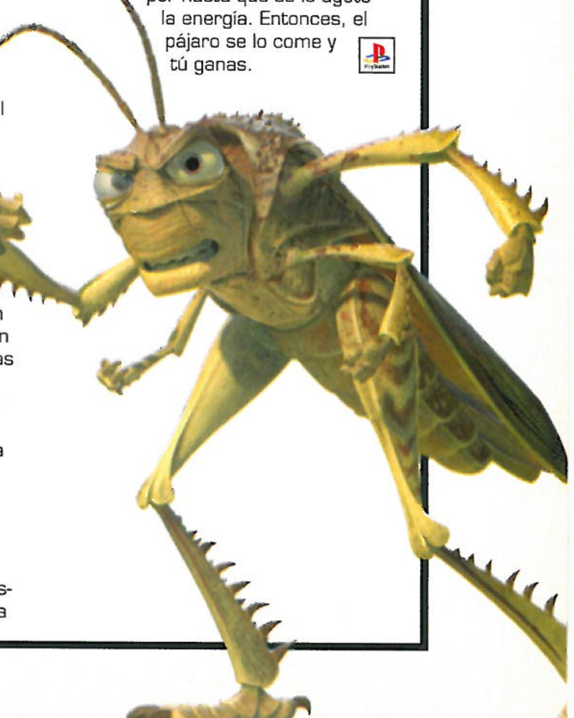
LA LUCHA EN EL CAÑÓN

En primer lugar, tienes que encontrar el pájaro que matará a Hopper y despertarlo. El nivel está dividido en tres secciones, con dificultad ascendente. Dentro del nivel, los únicos bichos enemigos que encontrarás son saltamontes de color verde oscuro. Hopper es marrón claro y es el único saltamontes que está volando. La clave del éxito para completar este último nivel consiste en perseguir a Hopper de una zona a otra intentando acercarlo al nido de pájaros y que llegue a su fin.

Cuando empieces el nivel, viaja por toda la zona para familiarizarte con todo lo que hay. La parte más importante es el tronco por el que Flick debe caminar para llegar al diente de león. Éste y una planta hélice transportarán a Flick desde una roca a otra. La siguiente parte que tienes que recordar es el hueco en la pared del cañón, que te conduce a la siguiente área, pero está bloqueado por ramitas. Puedes encontrarlo si te diriges en dirección a la luna. Cuando te hayas hecho con todos los ítems y puedas lanzar bayas azules, ve tras Hopper. Ten cuidado cuando lo encuentres porque puede lanzarte sus bayas blancas. Lo que tienes que hacer es dispararle hasta que lo ahuyentes. Cuando lo hayas logrado, volará hacia la barrera de ramitas y la romperá. Ahora ya te has ganado el acceso a la segunda área.

Esta segunda área del nivel es bastante parecida a la primera. La única diferencia es que ahora tienes que atacar a Hopper cuatro veces antes de que consiga traspasar la siguiente barrera de ramas. La forma más eficaz de atacarle es escalar hasta un punto en el que estés en ventaja para poder herirle con tus bayas. Al igual que en la primera zona, lo único que tienes que hacer para encontrar la segunda barrera es dirigirte hacia la luna en la noche estrellada.

Cuando por fin llegues a la tercera área, verás delante de ti una escalera en el cañón. Persigue a Hopper hasta la cima, en donde se encuentra el nido del pájaro. Cuando llegues allí, sigue arrojando bayas a Hopper hasta que se le agote la energía. Entonces, el pájaro se lo come y tú ganas.

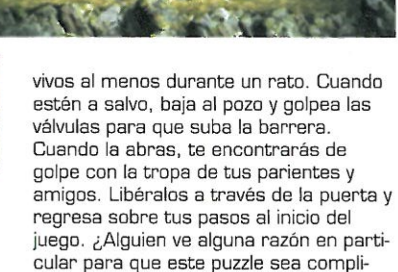


LOS *MUDOKONS* NACEN LIBRES, PERO PUEDES VERLOS ENCADENADOS POR TODAS PARTES. LA MAYOR PARTE DE LOS TRESCIENTOS CONGÉNERES DE ABE SE PUEDEN RESCATAR CON FACILIDAD. SIN EMBARGO, TAMBIÉN LA MAYORÍA ESTÁN OCULTOS Y FUERA DE TU ALCANCE. AHORA SABRÁS DÓNDE ENCONTRARLOS...

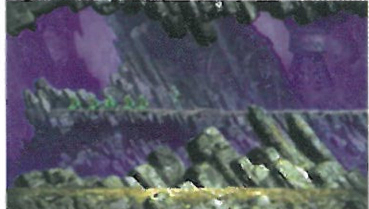
ABE'S EXODDUS

THE MUDOKONS OCULTOS









Situación: Minas
(Punto inicial)

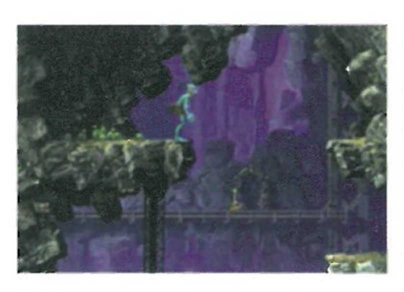
Increíble, han colocado a un hermano *mudokon* en un buen escondite en la primera pantalla del juego. Eso significa que si te lo hubieras pasado de largo al principio nunca habrías podido acabar el juego. ¡Qué astutos! Baja por detrás de esa cantidad de huesos, atraviesa la puerta y te encontrarás sobre una plataforma y bajo un ataque de artillería de un *slig* volador. Que no cunda el pánico, sólo tienes que descender a la zona inferior. El objetivo es obvio: tres *mudokons* a las seis en punto. Grítales y diles que te sigan. Ahora hay que sacarlos de ahí. Mantente al margen del camino del *slig* o te disparará, rueda a la izquierda cuando esté en el aire. Detén a los *mudokons* antes de que toquen el sistema eléctrico y utiliza la palanca para subirlos en una sola vez. Los necesitas a todos vivos al menos durante un rato. Cuando estén a salvo, baja al pozo y golpea las válvulas para que suba la barrera. Cuando la abras, te encontrarás de golpe con la tropa de tus parientes y amigos. Libéralos a través de la puerta y regresa sobre tus pasos al inicio del juego. ¿Alguien ve alguna razón en particular para que este puzzle sea complicado? ¿Verdad que no? No lo es.

Situación: Minas
(Túnel 1)

Vigila la baba verde que cae de lo alto del conducto por la parte derecha. ¿Un pasaje secreto? Bien podría serlo. Desciende hasta llegar a la plataforma en que la encontraste al *slig* que poseíste. Eso significa que puedes utilizar el sistema de teletransporte para viajar por el fondo y recuperar a todos los *mudokons* atrapados. Seguro que te preguntabas cómo ibas a liberarlos, ¿verdad?

Situación: Minas
(Túnel 2)

Escondido en la esquina inferior derecha de la pantalla hay un pequeño agujero por el que puedes bajar y capturar a cinco fugados. Rueda por el pasadizo, baja al pozo al final y allí los verás –alegremente rompiendo el granito– como un grupo de estrafalarios prisioneros. El portal de pájaros está alejado en la parte derecha de la pantalla, así que haz que vayan detrás de ti (recuerda que puedes dar un grito para que te sigan todos a la vez) y enviarlos a todos juntos. De este modo, es sencillo saltar la grieta, como en *Indiana Jones en busca del Arca Perdida* (pero en verde), y al final baja por el pozo.









Situación: Minas
(Túnel 2)

Aunque pueda parecer de locos, salta desde la puerta de la plataforma hasta el pozo. No vas a morir, en serio –caerás a otro pozo inferior que te lanzará a la plataforma izquierda, donde puedes explorar un territorio desconocido–. Atraviesa la puerta y volverás a aparecer en el fondo. En la puerta de al lado te darás de bruces con los *sligs*, que te perseguirán. No es que necesiten ser animados para que lo hagan. Regresa rápido hacia la puerta y allí tienes que poseer al primero que aparezca y utilizarlo para que dispare a su compañero antes de que éste lo haga. ¿Un toque de escáners tal vez? Sal por la puerta que estaban guardando y ten cuidado con el *slig* de abajo. Utilízalo para hacer volar la mina que bloquea la puerta del fondo. Si la traspasas encontrarás a tres solitarios *mudokons* que pican la piedra. Llévatelos a todos al nivel inferior y déjalos marchar antes de entrar en el pozo.

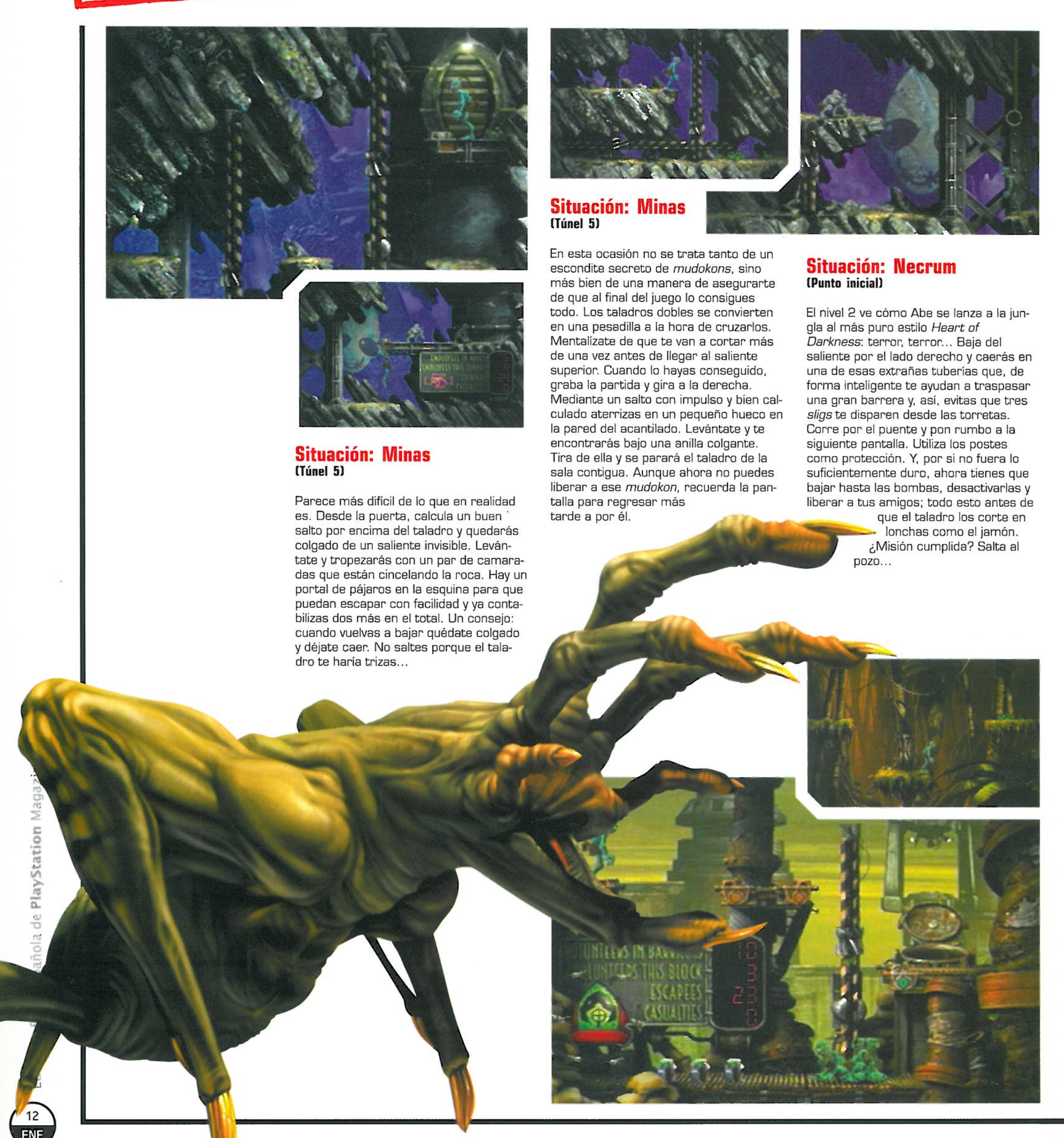
Situación: Minas
(Túnel 2)

Esta vez los *mudokons* están en una plancha. Si das un gran salto desde el pozo puedes rodar para completar el nivel, pero si eres inteligente te esperarás un momento. Baja de la plataforma y caerás sin problema en otra inferior. Si ruedas por el túnel llegarás a una cueva con cuatro mineros trabajando en ella y un portal de pájaros. Puedes darles unas palmaditas, practicar tus órdenes habladas o, simplemente, cantar para liberarlos. Hagas lo que hagas, rueda por el túnel y vuelve a bajar hasta el pozo que te hará subir de nuevo.

Situación: Minas
(Túnel 3)

En vez de seguir la progresión lógica, cuélgate por el lado derecho de la grieta y baja hasta el siguiente espacio. El pozo te sube a lo más alto, pero eso ocurre algo más tarde... Dirígete a la puerta y salta en el pozo cercano al portal. Acabarás debajo de un doble taladro de aspecto horrible y verás a tres *mudokons* trabajando. Lanza una roca a la mina y tira de la palanca para hacer saltar la escotilla. Entonces, llama a los *mudokons* uno a uno para que crucen el puente. Asegúrate de que les haces esperar entre los dos puentes y que tiras de la palanca de la siguiente puerta. Estos *mudokons* son ciegos y es probable que se hagan daño si no vigilas sus movimientos. Una vez han cruzado los tres y están a salvo, haz que te sigan y bajen un nivel por la trampilla. Utiliza entonces la palanca para hacerlos descender. No les dejes marchar sin más. Rueda a través de un pequeño túnel que verás en la parte izquierda y que ellos te sigan. En esa sala hay cuatro ruedas que hay que girar para que descienda el elevador. Tus trabajadores se ponen en posición automáticamente, así que súbete a la rueda más alta y hazla girar. Cuando el elevador esté en su sitio, súbelo hasta lo más alto. Arriba encontrarás cuatro *mudokons*, abre la puerta y déjales ir antes de volver al pozo y a la salida.





Situación: Minas
(Túnel 5)

Parece más difícil de lo que en realidad es. Desde la puerta, calcula un buen salto por encima del taladro y quedarás colgado de un saliente invisible. Levántate y tropezarás con un par de camaradas que están cincelando la roca. Hay un portal de pájaros en la esquina para que puedan escapar con facilidad y ya contabilizas dos más en el total. Un consejo: cuando vuelvas a bajar quédate colgado y déjate caer. No saltes porque el taladro te haría trizas...

Situación: Minas
(Túnel 5)

En esta ocasión no se trata tanto de un escondite secreto de *mudokons*, sino más bien de una manera de asegurarte de que al final del juego lo consigues todo. Los taladros dobles se convierten en una pesadilla a la hora de cruzarlos. Mentalízate de que te van a cortar más de una vez antes de llegar al saliente superior. Cuando lo hayas conseguido, graba la partida y gira a la derecha. Mediante un salto con impulso y bien calculado aterrizas en un pequeño hueco en la pared del acantilado. Levántate y te encontrarás bajo una anilla colgante. Tira de ella y se parará el taladro de la sala contigua. Aunque ahora no puedes liberar a ese *mudokon*, recuerda la pantalla para regresar más tarde a por él.

Situación: Necrum
(Punto inicial)

El nivel 2 ve cómo Abe se lanza a la jungla al más puro estilo *Heart of Darkness*: terror, terror... Baja del saliente por el lado derecho y caerás en una de esas extrañas tuberías que, de forma inteligente te ayudan a traspasar una gran barrera y, así, evitas que tres *sligs* te disparen desde las torretas. Corre por el puente y pon rumbo a la siguiente pantalla. Utiliza los postes como protección. Y, por si no fuera lo suficientemente duro, ahora tienes que bajar hasta las bombas, desactivarlas y liberar a tus amigos; todo esto antes de que el taladro los corte en lonchas como el jamón. ¿Misión cumplida? Salta al pozo...





Situación: Necrum
(Punto final)

Antes de que verifiques las pruebas de Mudanchee Vaults, rueda hacia la izquierda desde ese pozo que escupe hojas y localizarás un portal. Canta y salta hacia él. Escala desde el saliente en el que te encuentras y dirígete a la izquierda para accionar la palanca.
El *slig* que duerme no se despertará a menos que te las arregles para atraer algo de munición del de arriba. La barrera de la izquierda debería estar abierta, así que puedes rodar un rato largo. Vale, levántate sobre un saliente, rueda hasta la trampilla y desactiva la primera bomba antes de que la puerta se abra. A continuación, rueda hacia la siguiente bomba. Hum, esto te llevará algo más de tiempo, pero si no lo consigues salta al pozo e inténtalo de nuevo desde el principio. Con las bombas ya desactivadas puedes accionar la palanca para bajar la barrera y regresar hasta la bomba que está lista para hacer volar el nivel inferior. Actívala y escóndete detrás del sensor de movimiento en el Greeter –volará hacia ti y se acabará con el ruidoso final de una explosión. Después, lo único que tienes que hacer es llamar a los *mudokons* y liberarlos.

Situación: Mundanchee Vaults
(Antes Mundanchee Hub)

En vez de saltar a por el punto de la historia, rueda por debajo del saliente y haz correr al *scrab* por la pantalla inferior hasta el portal de pájaros. Recuerda que sólo tiene que darte una vez para que seas historia. Si mueves la palanca del saliente contiguo bajas a por tus amigos, pero también liberas a los *fleeches* de arriba, así que no tienes mucho tiempo. Haz que los *mudokons* te sigan hacia abajo y acciona la palanca para abrir la barrera.
Por desgracia, así también se activan los taladros; no te queda más remedio que rodar para llegar hasta la palanca de la derecha y detenerlos. A continuación canta y escapa. Sé rápido.

Situación: Mundanchee Vaults
(Túnel 1)

¡Más *fleeches*! ¿Verdad que son unas cosillas horribles? Antes incluso de pensar en accionar la palanca de la izquierda, deberías comprobar el saliente oculto cercano a la barrera del fondo, pero estáte preparado para correr. Tan pronto como llegues al suelo, ve hacia la derecha y alcanza al *scrab*. Puedes utilizar el primer pozo como atajo para llegar al final, imprescindible si quieres tener tiempo suficiente para cantar en la puerta. Con el taladro en la parte izquierda descendiendo implacablemente, la siguiente parte está supeditada al tiempo. No te entretengas. Salta sobre el *scrab* y llévalo hasta el saliente de la palanca justo enfrente. Luego, canta para poseerlo y enciérralo en la caja de la derecha. Abre la barrera y llama a tus compadres. Que esperen en un lugar seguro mientras tú echas un vistazo al elevador y a la pantalla inferior. Los dos *mudokons* del fondo están en peligro de ser víctimas de otro taladro asesino, así que tendrás que actuar con rapidez para salvarlos. Llámalos y llévalos a un lugar seguro y, a continuación, libéralos. Pero no te olvides de los dos que están esperando escaleras arriba.





Situación: Mundanchee Vaults
(Túnel 5)

Salta al pequeño agujero de la parte inferior derecha de la pantalla antes de que los *fleeches* te alcancen y caerás por un túnel escondido. Canta en el portal, atraviésalo de un salto y pronto verás el objetivo de la misión –tres *mudokons* frotando el suelo–. Rueda por el túnel metálico hasta llegar a la palanca. Acciónala antes de regresar por el camino que acabas de hacer. Te seguirá un regimiento de *fleeches* y, si eres rápido, tendrás tiempo de accionar la palanca desde el otro lado y freír a esas criaturas con una descarga eléctrica. Es, simplemente, cuestión de guiar a tus congéneres *mudokons* hasta el portal y dejar que escapen por el tubo.

Situación: Mudomo Vaults
(Túnel 6)

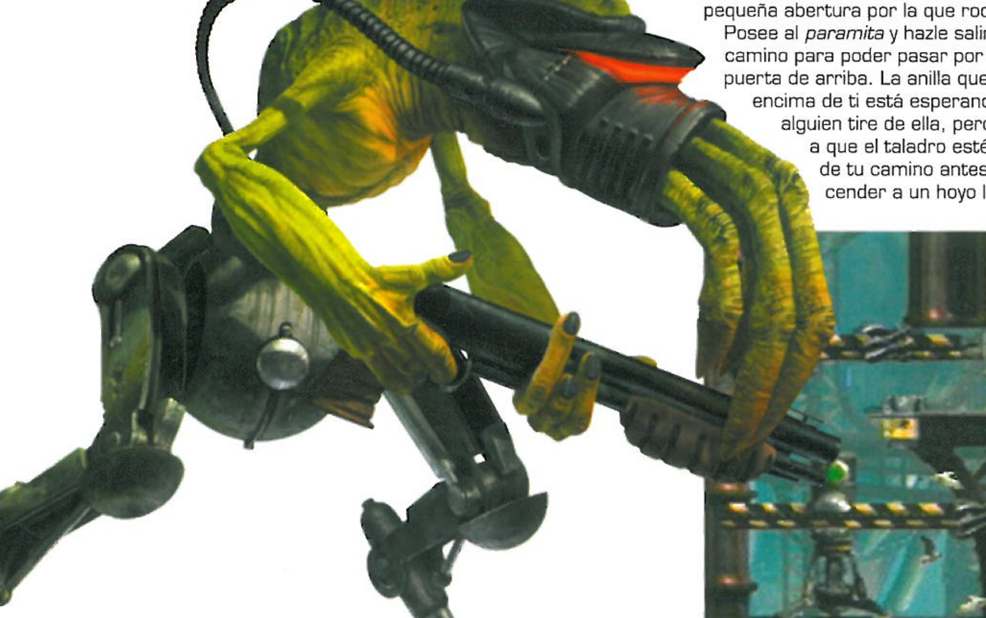
Aunque con toda probabilidad estés agotado al final del sexto nivel de Mudomo Vaults, vale la pena hacerte con unos pocos *mudokons* más que están escondidos en la esquina. Salta sobre el saliente a la derecha de la puerta y rueda por el túnel. Sigue rodando hasta provocar la caída de una roca. Ahora lánzate bajo el saliente y canta enseguida para poseer al *paramita* de arriba. El siguiente paso es esconderlo debajo del saliente de la derecha. Tras la avalancha puedes hacer que tu nuevo amiguito tire de la cuerda y ponga en funcionamiento el pozo que hay a tu lado. Salta por él y no tardes en poseer al *paramita* que está en primer término. Se produce otra lluvia de piedras, así que hazlo rápido mientras haces trabajar a tu pequeño monstruo a través de las telarañas hasta la parte izquierda. Una vez allí, tira de la cuerda para detener los cantos rodados que se acercan y rompe la telaraña que lleva a la siguiente pantalla. Aquí sí que tienes que ser extremadamente rápido. Atrae la atención de los *paramitas* de la derecha y ordénales que trabajen. Luego diles que vayan hacia ti y que sigan trabajando. Según tiran de cada anilla se abre una trampilla bajo los *mudokons* del fondo, acercándolos así a la libertad. No tardes demasiado porque uno de los cantos rodados va directo a chafarlos y perderás a uno de tus compañeros. Deja de poseer a tu extraño amiguito y salta al pozo. Volverás a aparecer al lado de los empequeñecidos *mudokons*, así que cántales para que se marchen y salta de nuevo al pozo.





Situación: Mudomo Vaults
(Túnel 3)

Justo en la parte inferior derecha de la Trampa Fantasma encontrarás una pequeña abertura por la que rodar. Posee al *paramita* y hazle salir del camino para poder pasar por la puerta de arriba. La anilla que está encima de ti está esperando que alguien tire de ella, pero espera a que el taladro esté fuera de tu camino antes de descender a un hoyo lleno de taladros de los que *Black & Decker* estarían muy orgullosos. Ve con pies de plomo, pero rápido porque los *fleeches* que estaban dormidos te están pisando los talones. Enseguida caerás en que los taladros pueden acabar con ellos de forma definitiva. Sube por la parte derecha de la pantalla hasta el pequeño ser en la parte superior que controla la rueda y haz que te siga hacia abajo. Con los taladros parados, puedes cantar con toda seguridad la canción de libertad y saltar al pozo.





Situación: Feeco Depot
(Punto inicial)

Escondido bajo el saliente al inicio de esta sección hay un túnel secreto que conduce hasta una pequeña sala. Baja por el pozo abierto y llegarás a un saliente. La ruta está guardada por tres *sligs*, así que va siendo hora de que te calces unos buenos zapatos y te deslices como un ladrón por la noche. Salta hacia el primero y escóndete en la sombra, y cuando te estén dando la espalda, cruza al lado derecho. En la siguiente sala hay tres *mudokons* lavando un saliente, pero no saltes a por ellos todavía. Espera a que los *sligs* hayan completado la patrulla y, entonces, muévete con sigilo hacia la sombra que hay bajo el saliente y salta. ¡Cuidado! El más mínimo ruido y estás perdido. Incluso con los *mudokons* libres todavía tienes que regresar, así que espera a que se hayan calmado tras tu canto y baja del saliente. Regresa con cautela y sube al saliente del otro lado. Ahora ya puedes volver a respirar...

Situación: Feeco Depot
(Camino de Bonewerkz)

¡Dios mío! Qué duro es esto, y todo por culpa de un miserable *mudokon*. Baja desde la plancha hasta la columna que hay a la izquierda de la pantalla. Puedes ver algunas botellas detrás de ellas. A propósito, no dejarás que los *sligs* te hieran con sus disparos ¿verdad? Baja hasta el suelo en la siguiente sala y rueda por el túnel metálico hasta el otro lado antes de saltar al pozo. Sí, más *sligs* y más disparos que evitar –decididos sí que son estos enanos–. El siguiente momento es muy complejo ya que tienes que accionar muchas palancas, evitar balas y hacer presión sobre plataformas. Desde luego, resulta muy difícil de completar sin la ayuda de *PlayStation Magazine*, así que aquí tienes el camino fácil. Cruza corriendo el primer espacio hasta la siguiente pantalla. Detente en la parte izquierda. El *slog* te sigue, así que posee al *slig* del fondo y utilízalo para disparar contra el perro mutante antes de acabar con el *slog*. Regresa a la pantalla anterior y ve a buscar al desventurado *mudokon* detrás de la barrera de madera. Por alguna extraña razón, la negligencia no es una pena capital para el *slig* y tu amigo es libre de marcharse. Acciona las dos palancas para tener acceso al portal de pájaros y tu hombre ya está libre y puede marcharse.

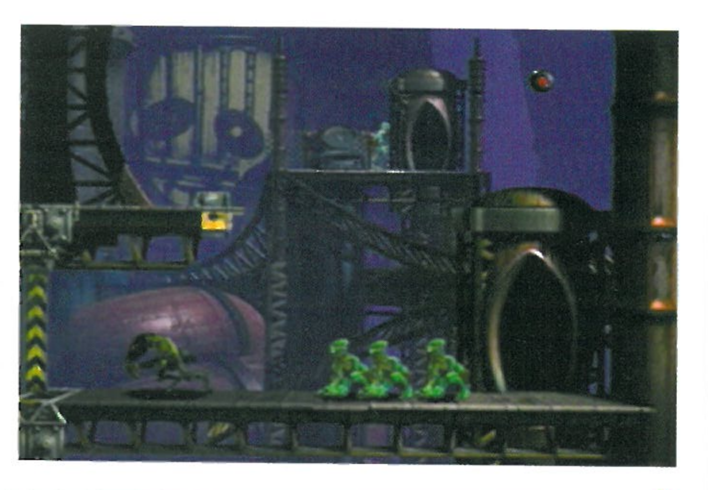






Situación: Feeco Depot
(Camino de la fábrica de cerveza)

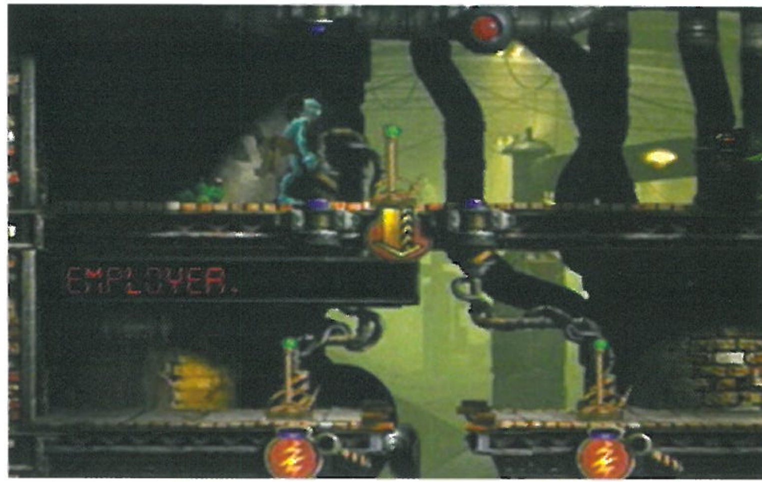
Esta parte puede causarte más de un problema, así que guardar la partida está a la orden del día. Baja por la parte posterior de los barriles situados a la entrada de la fábrica de cerveza Soul Storm y espera a que desaparezcan los sensores de movimiento antes de bajar al siguiente nivel. No es duro conseguirlo, pero si te localizan en movimiento no te harán nada bueno, así que ve paso a paso cada vez y desciende por la tubería. Es hora de tener más sigilo. Justo delante de las narices de los guardianes *slig*. Los tres *mudokons* están en primer término. Dirígete a la puerta que está en el saliente en el que te encuentras, observa al guardia y cuando esté justo a la altura de su puerta y se gire puedes salir. Muévete con sigilo por detrás de él y lánzate al saliente, pasa a la siguiente pantalla y salta por la grieta al lado de los taladros para esconderte en la sombra. Cuando sea seguro, baja y continúa tu camino a través de la oscuridad por la esquina superior de la pantalla. Cuando se gire el *slig*, tira de la cadena y ambos caeréis al suelo de debajo, pero si no te mueves permanecerás oculto en las tinieblas. Cuando vuelva a ser seguro, salta y posee a uno de los *sligs*. Eso molestará a su amigo, que no tardará en dispararle por considerarle un desertor, con lo cual te facilita la tarea. Llévatelo hasta la siguiente sala y mata al otro. Ya puedes dejarlo marchar. Con los *sligs* fuera de tu camino, llévate a la mano de obra a través del portal. Recuerda que tienes que escoltarlos de uno en uno cuando atraviesen el taladro.





Situación: Bonewerkz
(Anexo 1)

Escondido en las sombras, en la esquina superior izquierda de la pantalla, hay un saliente secreto. Permanece un paso retirado del muro y puedes elevarte para hacerte con un par de potenciales reclutas. Utiliza los teletransportadores para moverte y evitar los disparos.
A veces es más cuestión de suerte que de buen juicio, pero al final lo consigues. Cuando llegues a los dos *mudokons* trabajadores, dirígete hacia la siguiente pantalla para arrastrar contigo a los *sligs*. Tendrás que teletransportarte con mucha rapidez hacia el fondo y poseerlos. Utiliza tu nueva identidad para sacarlos uno a uno. Teletranspórtate al fondo como *slig*, golpea a los otros dos y podrás ir a por tus colegas. Necesitan un golpe en la espalda para animarse ya que tienen un poco de murria tras décadas de dominación dictatorial. Cuando se hayan recuperado, guíalos hasta el portal de pájaros y observa cómo se van volando.

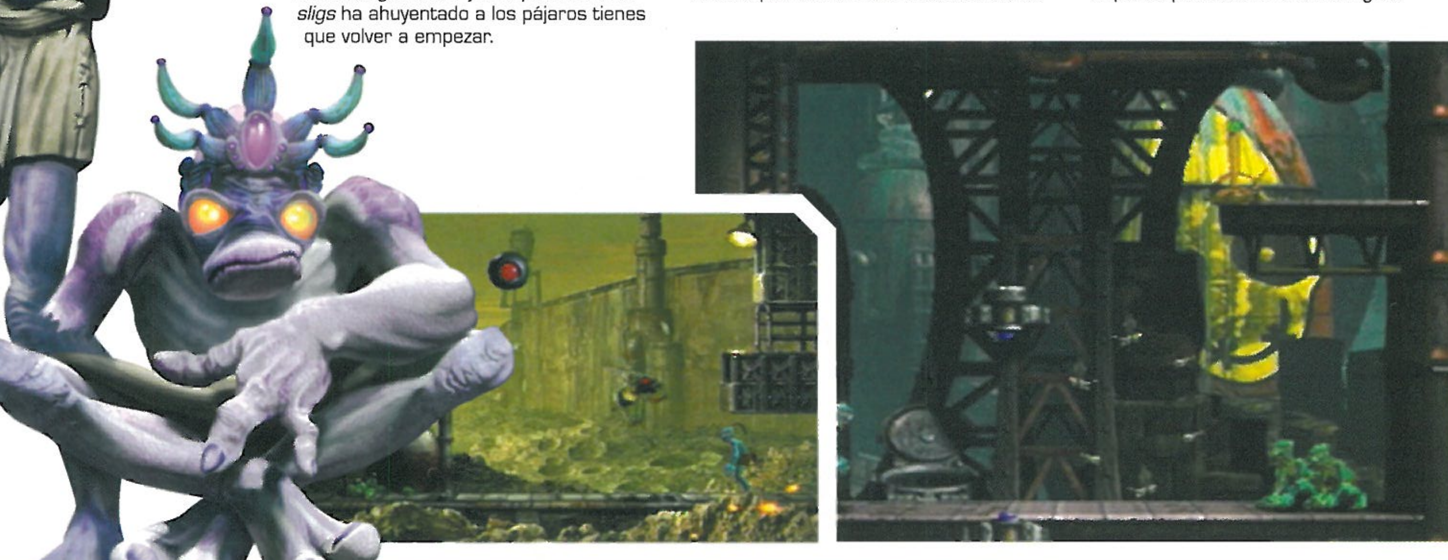


Situación: Cuartel
(Campo de trabajadores)

El Cuartel de los *sligs* no resulta un lugar ideal para que se pasee un *mudokon* renegado. Echa un vistazo al muro de debajo de la mina y darás con un pequeño túnel por el cual podrás rodar. Baja por el túnel en el que dice *down* al otro lado y acabarás colgado del saliente rodeado de más minas. Vigila al *slig* que patrulla y escala por la sombra cuando no mire. Salta de saliente a saliente evitando (evidentemente) las minas. Escóndete en la sombra de la parte superior de la siguiente sala, salta un par de veces para aterrizar al lado de los *mudokons* que friegan y canta al lado del portal antes de bajar al pozo. No dejes pasar el tiempo o la mina volará tu precioso cargamento, y si la pistola de los *sligs* ha ahuyentado a los pájaros tienes que volver a empezar.

Situación: Cuartel
(Campo de bombardeo)

Vas a necesitar bastante práctica, así que ve acostumbrándote a morir. La entrada de la guarida se encuentra justo debajo del emparrillado de metal, donde el camino se oscurece por un sucio y gran montón de arena. Baja una sala y busca un portal de pájaros que te transporte a través de un largo pasadizo lleno de campos eléctricos. De momento, no puedes hacer nada, así que posee al *slig* volador para que haga todo el trabajo por ti. Haz que tire de la palanca y luego prepárate para bajar por el pasadizo. Tendrás que pasar con éxito por todo el voltaje para llegar a la manivela del otro extremo que desconecta la electricidad. ¡Ah! Vigila el grupo de minas flotantes que te persiguen durante todo el camino. En cuanto el *slig* haya accionado la palanca, deja que las minas vayan contra él y salta al portal para liberar a tus amigos.



ABE'S EXODDUS



Situación: Bonewerkz
(Anexo 1)

Bueno, un pequeño alivio –algo fácil para variar–. Rueda bajo las cajas que caen sin resultar herido y te encontrarás en un largo y oscuro túnel. Aparecerás en una sala llena de *mudokons* (son cinco) y una enorme grieta que te separa de la palanca dorada. Además, fíjate que hay una trampilla abierta en el techo que parece estar justo entre dos pequeñas abejas trabajadoras y el portal. ¿Trampilla? ¿Palanca? ¿Podrían estar relacionadas de alguna manera? Hum, por supuesto. Salta la grieta. Golpea la palanca y la trampilla se cierra, quedándote a salvo para liberar a tus colegas *mudokons* y añadir unos puntos más a tu puntuación final. Es sólo una simple cuestión de volver a saltar la grieta. *No problem.*

Situación: Bonewerkz
(Anexo 7)

Baja por el saliente izquierdo y serás absorbido por las alcantarillas. Corre hasta la siguiente sala (ten presente que el taladro se activa al instante, así que, hagas lo que hagas, hazlo rápido) y lánzate al saliente en el que el *slig* está sentado durante un descanso en el trabajo. Cuando mira hacia el otro lado, salta y tira de la palanca. Él tendrá un confuso final. Salta hacia la otra manivela y pon a salvo al *mudokon*. Por supuesto, para cada acción se produce una reacción opuesta y similar. No pensabas que podía resultar tan fácil ¿verdad? Se dispara la alarma y los taladros de la primera sala se ponen en funcionamiento. Canta para liberar a tu amigo sólo cuando las trituradoras estén fuera de tu camino. Ahora lo único que tienes que hacer es cruzar corriendo hasta el pozo.

Situación: Bonewerkz
(Puerta de la Caldera 2)

De momento, no te preocupes demasiado por las bombas. Tienes mucho tiempo para dedicarles más adelante. Déjate caer del saliente izquierdo y aterrizarás en una pequeña sala inferior donde hay cuatro *mudokons* puliendo el suelo. Consigue que bajen con promesas de dinero, tierras, riquezas, tabletas de chocolate... Lo que haga falta para que se muevan y entonces canta para alejarlos. Ya tienes otros cuatro *mudokons* en el saco y puedes estar seguro de que te estás acercando a la mágica cifra de 300 fugados. Ya sólo queda un nivel de *Abe's Exoddus* y seguro que acabarás el juego como un héroe... ¡Hurra!





EL ATAJO DE LA ESQUINA

¿No te has molestado en leerte las páginas anteriores sobre las travesuras de Abe? Tú te lo pierdes, pero además aquí tienes los códigos para llegar al final de tu Éxodo.

Situación: Minas
(Punto inicial MIP01C04)

Situación: Minas
(Túnel 1 MIP02C02)

Situación: Minas
(Túnel 2 MIP02C04)

Situación: Minas
(Túnel 2 MIP02C27)

Situación: Minas
(Túnel 2 MIP02C11)

Situación: Minas
(Túnel 3 MIP04C03)

Situación: Minas
(Túnel 5 MIP04C04)

Situación: Minas
(Túnel 5 MIP04C05)

Situación: Necrum
(Punto inicial NEP02C02)

Situación: Necrum
(Punto final NEP05C01)

Situación: Mudanchee Vaults
(Antes Mudanchee Hub SVP07C02)

Situación: Mudanchee Vaults
(Túnel 1 SVP02C01)

Situación: Mudanchee Vaults
(Túnel 5 SVP08C05)

Situación: Mudomo Vaults
(Túnel 6 PVP03C07)

Situación Mudomo Vaults
(Túnel 3 PVP12C04)

Situación: Feeco Depot
(Punto inicial FDP01C01)

Situación: Feeco Depot
(Camino de Bonewerkz FDP04C04)

Situación: Feeco Depot
(Camino de la fábrica de cerveza FDP02C09)

Situación: Cuartel
(Campo de trabajadores BAP05C19)

Situación: Bonewerkz
(Anexo 1 BWP07C06)

Situación: Cuartel
(Campo de Tiro BAP14C06)

Situación: Bonewerkz
(Anexo 1 BWP07C08)

Situación: Bonewerkz
(Anexo 7 BWP03C09)

Situación: Bonewerkz
(Puerta de la Caldera 2 BWP04C19)

TOP SECRET

FIFA '99

EL PENÚLTIMO Y EXCELENTE SIMULADOR DE FÚTBOL FIFA '99 DE EA NO TIENE PÉRDIDA. LEE NUESTROS CONSEJOS DERROTAR A TODOS LOS CONTENDIENTES.

FORMACIONES

Es la opción más importante. Es una cuestión de preferencias personales, pero la opción de experimentar con la configuración de tu defensa, medio campo y ataque, y la posibilidad de situar a cada jugador donde quieras, significan que seguro que encuentras una formación que se ajuste a tu estilo de juego. Una defensa horizontal puede ser sorprendida por un balón cruzado bien calculado, mientras que si seleccionas un líbero dejarás un hombre atrás para atrapar las pelotas que se le escapen a la primera línea de defensa.

• Elige un centro del campo en forma de rombo para conceder multitud de opciones de pases diagonales, o un centro del campo horizontal para aplicar una presión constante. Si juegas con tres o más delanteros, recomendamos usar también una formación en rombo ahí delante.

PRINCIPIANTE

La habilidad más importante que ha de aprender el principiante es el uso del botón X. Practica el cambio de jugadores mientras defiendes para pillarle el truco al control de tu equipo.

• Cuando tengas el balón, practica el cambio de dirección y la búsqueda del indicador de pase. Un cambio sutil en la dirección apuntará a un jugador distinto para el pase. Acostúmbrate a elegir distintos jugadores con el indicador de pase.

• Los pases al primer toque dificultarán que los oponentes te asedien. Pulsa X mientras el balón está en tránsito y la dirección en que lo deseas enviar al primer toque.

• Cuando recibas una pelota en el aire practica cómo protegerla de los rivales. Pulsa la cruceta en una dirección alejada del contrario y tu jugador la bajará con el pecho en esa dirección.

• Asegúrate de usar selectivamente el botón de carrera. La mejor estrategia es usarlo como cambio de ritmo. Si haces esprintar a un jugador hasta que no pueda aguantar el ritmo, le llevará el doble de rato recuperarse que si hubiera esprintado dos veces pero sólo durante la mitad de tiempo. La clave está en dejar que tus jugadores se recuperen.

HABILIDADES INTERMEDIAS

Practica la combinación de pases rasos y globos cruzados para mover el esférico por el campo. Aunque los pases rasos suelen acabar mucho mejor, pronto descubrirás que la habilidad de usar una combinación de pases rasos y globos cruzados da sus buenos frutos.

• En los córners y las jugadas a balón parado cambia tu perspectiva mediante R1. Esto te permitirá montar espectaculares jugadas con cabezazos en plancha y tijeretas.

• Si el portero siempre intercepta tus centros debes dirigirlos más alejados de él. Al centrar la pelota puedes usar la cruceta para elegir zonas del campo adonde mandarla. Si pulsas el pad en la dirección de arriba, la enviarás a jugadores que estén en el poste más cercano. Pulsando izquierda elegirás a los jugadores desmarcados del portero.

• Para intentar un cabezazo a puerta pulsa el botón de círculo mientras el balón está en el aire. Si el jugador puede llegar a ella en el área grande intentará un cabezazo en plancha.

• Para cabecear a un compañero pulsa el botón X mientras la pelota está en el aire. (Debes pulsarlo por-



Éste fue el mejor juego de fútbol aparecido hasta la fecha. Y sigue siendo de lo mejor. La claridad añade jugabilidad y lo hace más intuitivo.

Deberás disparar desde lejos todas las veces que puedas porque es una de las formas más fáciles de marcar. Después de todo, ¿qué otra manera tienes de ver las más exóticas celebraciones de la historia del fútbol?. Sin comentarios.



que si le das levemente sólo cambiarás de jugador.) Esta característica está infravalorada y puede dar unos sustanciosos dividendos en términos de posesión de balón. De esta forma puedes cabecear el balón por delante de la portería a un compañero.

• Para enviar el balón a la cabeza o pecho de un compañero de equipo pulsa el botón cuadrado.

• Puedes efectuar unas voleas espectaculares dándole dos toques al botón de círculo. Las voleas tienen muchas más posibilidades de entrar pero requieren tiempo y espacio. Los rivales que intenten llevarse la pelota con la cabeza o el pecho tienen todas las de ganar. Si tu jugador no mira a puerta intentará una chilena.

• También puedes pasar y hacer un globo en la volea mediante una doble pulsación de X o Cuadrado, respectivamente.

TÁCTICAS PROFESIONALES

Internada por la banda. Úsala para empezar un desmarque rápido por un flanco. Mientras un defensa tiene el balón, mantén L2+R2 y pulsa Triángulo. Busca ahora el jugador con indicador que sube corriendo por la banda. Aleja la pelota de ese lado para llevarte contigo a los jugadores. Es más fácil apuntar a jugadores tácticos que a otros, así que deberías poder llegar a ese jugador con un pase en profundidad o un globo antes de que caiga en el fuera de juego.

Trampa del fuera del juego. Manteniendo L2+R2 y pulsando Cuadrado activarás la trampa del fuera de juego. Si tu rival ha tirado todos sus jugadores hacia delante y usa una estrategia de ataque, esta táctica empezará a resultar útil. Ten cuidado con ella, no obstante, porque los jugadores de la CPU son bastante inteligentes e intentarán escaparse para que el partido no se interrumpa.

Modo de devolución de pase. Puedes usarlo para hacer tuya-mías. Mientras mantienes L2+R2, pulsa R1 para pasar el balón y vuélvete a colocar para un pase de vuelta. Hay otra técnica llamada Offball: mientras mantienes L2+R2, pulsa L1 para ganar el control de otro jugador y pide un pase. Lleva un poco acostumbrarse a esto, pero puede ser muy efectivo.

MOVIMIENTOS EXPERTOS

Toque ligero. Es perfecto para superar un defensa. Mantén pulsado R2 y pulsa cuadrado y la pelota volará por encima de su cabeza hacia tu pie.

Giro de 360 grados. Es la mejor forma de protegerse de obstáculos parados y mantener tu impulso. Mantén L2 o R2 y pulsa círculo o tan sólo pulsa dos veces R2 o L2. Un giro de 360° bien calculado junto al borde del área te brindará una gran ocasión de marcar. Pero ten cuidado, este movimiento te hace muy vulnerable a las entradas laterales.

Lateral. Si juegas contra un jugador a quien le gusta entrar en plancha, este movimiento debería arreglar el asunto, ya que desplaza a tu jugador a la izquierda o a la derecha, evitando completamente la entrada. Hay dos maneras de hacerlo: dale un leve toque a L2 o R2 o mantén L2 o R2 y pulsa X.

Saltar por encima de una entrada en plancha inminente. Pulsa L1. También puedes saltar sobre el portero con la práctica suficiente.

Engañar al contrario. Si mantienes L2 o R2 y usas la cruceta y el botón de carrera, los jugadores driblarán con más cautela y fingirán al cambiar de dirección. Estos engaños harán que las entradas activadas cerca vayan en la «dirección fingida».

Croqueta. Manteniendo L2 + R1 activarás una croqueta, mientras que R2 + R1 activará una croqueta doble. Es bastante difícil de realizar, pero puede romper una defensa si te sale.

La piscina. Si la defensa te está frustrando, siempre puedes tirarte a la piscina y provocar una falta. (Aguanta L2 o R2 y pulsa L1).

¡MARCA SIEMPRE!



La mayoría de los juegos de fútbol tienen puntos clave. Son sitios de donde el jugador puede marcar el 95% de las veces, sin importar cómo sea de bueno. Aquí tienes los sistemas más efectivos que hemos encontrado.

MÉTODO UNO
LATERALES ALADOS

Uno de los modos más simples de marcar en *FIFA '99* es pasar el balón a uno de los laterales (asegúrate de jugar con un equipo como el Liverpool con buenos laterales), correr y sobrepasar a los defensas hasta la línea de fondo y cruzar el balón a un jugador en el área. Justo después de cruzar el esférico mantén pulsado Círculo y la pelota acabará en el fondo de las mallas.

MÉTODO DOS
EN LOS CÓRNERS

A diferencia de *ISS Pro '98*, marcar en un córner es sencillo. En lugar de mandar el balón a la aglomeración de jugadores, pásalo al poste más cercano (usa R2 dos veces para colocar la pelota justo a los pies del ariete) y pulsa Círculo para que el ariete haga un pequeño milagro, se gire 180° y consiga el tanto.

MÉTODO TRES
CERRAR EL ÁNGULO

Este sistema viene funcionando desde el primer juego *FIFA*. Acércate al área pequeña por los laterales pero sin pegarte a la cal, y justo antes de cruzar el área de penalty, gírate y corre recto hacia el gol. Cuando estés dos o tres pasos dentro del área, da un toque al botón de chutar y conseguirás un nuevo tanto. Incluso aunque no marques es muy probable que consigas un penalty, pues en esta zona a la CPU le gusta jugar rudo.

NADIE HA DICHO QUE SER UN HÉROE DE GUERRA SEA FÁCIL, MUCHACHOTE. SEGURO QUE, AL VER LA PUNTUACIÓN DE *MEDAL OF HONOUR* EN EL NÚMERO DE ESTE MES DE *PLAYSTATION MAGAZINE*, HAS IDO CORRIENDO A COMPRÁRTELO. Y CLARO, TE MATAN CADA DOS POR TRES. NECESITAS AYUDA. ¡BIEN, PUES AQUÍ LA TIENES! AL MENOS, LA PRIMERA PARTE. ESTE MES VAMOS A CONTARTE CÓMO PASARTE EL JUEGO, PERO EL MES QUE VIENE TE ENSEÑAREMOS A UTILIZAR DE LA MEJOR FORMA POSIBLE TODAS LAS ARMAS, ALGUNOS TRUQUILLOS PARA EL MODO DE DOS JUGADORES, ALGUNOS CÓDIGOS SECRETOS... ¿PODRÁS ESPERAR? POR AHORA, CONFÓRMATE CON ACABAR EL JUEGO, ¿NO?

MEDAL OF HONOUR

Medal of Honour está compuesto por siete misiones diferentes, pero en cada una hay un determinado número de niveles, hasta un total de 24. Puedes saber qué parte del juego te queda gracias al informe en pantalla del juego salvado en la Memory Card, en el que se indica el porcentaje de juego que ya has superado. Pero bueno, basta de cháchara, que estamos en guerra. ¿Estás listo?

MISIÓN 1 RESCATAR AL OFICIAL G3

NIVEL 1 ENCONTRAR EL AEROPLANO ESTRELLADO

Objetivos:
-Recuperar el Libro de Documentos
-Encontrar el avión estrellado

Empieza el juego, muchacho. El primer nivel te servirá de entrenamiento, y en él aprenderás más o menos a manejar todos los controles. Acostúmbrate a usar el desplazamiento lateral con R1 y L1 para doblar las esquinas, ¿vale? Por ser el primer nivel, te enseñaremos a pasarlo con todo lujo de detalles, pero sólo para que aprendas. A partir del segundo nivel, no seremos tan explícitos, ¿de acuerdo? El juego perdería toda su gracia...

Estás en un pequeño rellano, es de noche, a lo lejos oyes explosiones de bombas y pasa un avión. Sólo hay un camino a seguir, de frente. Empuñas el rifle de asalto, un arma ideal para esta misión. También tienes una granada de mano, pero no te hará falta. Cuando te hayas acostumbrado a los controles, especialmente al de apuntar (R2), al de disparar (X) y al de recargar el arma (Cuadrado), avanza despacio por el único camino que ves. Al llegar a la curva hacia la izquierda verás un guardia. Si has avanzado nada más empezar el nivel, caminará hacia el fondo, de espaldas, y podrás pillarle por sorpresa. Si has tardado un poco, vendrá caminando hacia ti. En cualquier caso, prepárate para apuntarle a la cabeza y disparar en cuanto le veas. Morirá con un solo tiro. Recoge su munición y sigue avanzando.

Verás una casa. Justo detrás hay un soldado y, a la derecha de la casa, otro. Así pues, rodea la casa por la izquierda, mata al primer soldado con un tiro certero y rápido (te verá enseguida); avanza después hacia el fondo y acaba con el segundo, que no habrá oído los disparos porque está bastante lejos. Cuando tengas la munición de ambos, entra en la casa con Cuadrado para pillar una caja más y algo de vida (no podrás recoger los botiquines si tienes la vida llena). Después sal de nuevo y sigue por el camino que hay justo enfrente de la casa (el otro es por donde has venido). Unos metros más abajo, te saldrán al paso dos malos más: uno del fondo y otro que saldrá de los arbustos de la derecha. Mátalos, pilla sus armas y salta para entrar en el pasillo en donde estaba el segundo de estos soldados. Al fondo de este corredor hallarás una caja de granadas.

Vuelve al camino y sigue hacia abajo. Encontrarás una ametralladora fija a la izquierda (esta vez no hay nadie junto a ella, pero no te acostumbres) y, delante de la ametralladora, unas cuantas cajas de cartón. Detrás de la ametralladora hay un botiquín. Las cajas contienen algunos ítems, así que toma la ametralladora fija con Cuadrado y dispara a todas las cajas. Pero antes, acaba con los dos soldados que aparecerán por la izquierda. La munición de este cacharro no se acaba, pero tu Dual Shock se volverá loco... Cuando no te quede ninguna por destrozar, recoge lo que haya y continúa por donde han venido los dos malos. Anda con muchísimo cuidado, porque a la izquierda justo donde el camino empieza a ser una cuesta arriba, hay un hueco con un soldado esperando verte aparecer. Acaba con él y con el malo que vendrá también desde el fondo del camino por el que estás avanzando. Después sigue, recoge la munición de este último, entra por la izquierda para pillar unas granadas y la munición del primero, vuelve al camino y sigue por donde ibas.

Pocos metros más allá te toparás con tres malos: uno en un hueco a la izquierda, muy cerca; y dos a lo lejos, de frente. Colócate al lado izquierdo del camino para no estar en el ángulo de tiro del de la izquierda, acaba con los del fondo y, después, con el que tienes al lado. Si quieres, usa una granada para explotar las cajas tras las que éste se esconde. Recoge toda la munición y sigue avanzando. Verás un coche destartalado a la izquierda. De la casa que hay después del segundo coche de la izquierda, saldrán dos malos. Cada uno se esconderá a un lado de la









calle, y sólo asomarán sus armas y un pedacito de sus cascos, así que afina la puntería.

Pilla su munición y sigue. Dobla la esquina a la derecha y mata al malo que aparecerá. Si no lo haces, se pondrá a los mandos de la ametralladora fija que hay allí y te coserá a tiros. Cuando esté bien muerto, puedes agarrar la ametralladora para matar a los cuatro o cinco malos que aparecerán, de uno en uno, pero no es necesario. Cuando estés harto de hacer el bestia, sigue. Cuidado a la derecha: justo después del muro verde, apunta a la derecha para matar al vigilante que hay en la ventana derecha de la casa en ruinas del fondo. Después sigue por la izquierda, por el único camino que te queda, donde verás unas escaleras. Sube y gira a la izquierda. Agáchate con R1 y podrás entrar por el agujero que hay en la pared. Esa cosa marrón que ves es el libro de documentos que estás buscando, primer objetivo cumplido. No obstante, no te alegres demasiado porque justo después del agujero, a la derecha, aparecerá un malo. Se esconderá tras alguna esquina, pero no te costará acabar con él. Al oír los disparos, vendrá otro. Mátale. Ahora vuelve a ponerte de pie, dobla la esquina y mata al soldado que te disparará, escondido tras la esquina del fondo. Bien. Relájate, pilla la vida que hay en la habitación de la izquierda y sal de la casa por el pasillo en el que estaba el último malo que has matado. De nuevo entre arbustos, como al principio. Avanza despacio por el camino y verás a un soldado que corre hacia la derecha por otro camino perpendicular al tuyo. Mátale si puedes, pero seguramente no te dará tiempo a apuntar. Da igual, ya le matarás más tarde. Baja al camino por el que corría este tipejo. Si miras a la izquierda, verás que una verja te impide el paso, así que no hay más remedio que seguir al extraño corredor. Pero tú no corras, que no es nada saludable.

Verás un puente y, más allá, un oficial alemán. Los oficiales son geniales porque llevan gorra en lugar de casco, de manera que siempre que les aciertes en la cabeza, mueren. Al matar a este alertarás a un soldado que vendrá corriendo (y tiene puntería), así que ya sabes. Y al morir éste, vendrá otro. Pilla la munición y ¿qué tenemos aquí? ¡Un avión caído! Bien, pues ya tienes cumplido el segundo objetivo, muchachote. Mata al guardia que hay al fondo por donde sigue el camino.

Habrá aparecido en tu menú de pausa un objetivo nuevo: entrar en la ciudad. Y la ciudad está, casualmente, más allá, así que sigue. Para cuando llegues a una farola que hay más adelante. A la izquierda verás un hueco en el que hay un soldado sentado en el suelo, fumando. Si le quieres matar, dispara rápido, porque enseguida te disparará otro malo desde el fondo del camino. Si te atacan los dos, retrocede poco a poco para que sean ellos quienes se pongan a tiro. A lo mejor te dan un par de balazos, pero no será serio. Después, sigue.

Otro lugar muy parecido: un hueco a la izquierda en el que hay un oficial alemán; en frente, una ametralladora fija a la que *no debes dejar que llegue el oficial alemán*, y a la derecha, la puerta del final de nivel. Pulsa Cuadrado para abrirla y entra. Se acabó.

NIVEL 2
ENCONTRAR LA CIUDAD

Objetivos:
-Destruir la Radio de Transmisión
-Liquidar a todos los oficiales de la Gestapo
-Localizar la entrada a las alcantarillas

Estás en la ciudad. Dobla la esquina. Tiro en la cabeza. Anda. En la última casa de la izquierda, antes de la siguiente esquina, hay un pequeño pasillo: allí está la radio. Destrúyela y no te asustes por los disparos que oirás. Un soldado ha oído la explosión de la radio y está disparando al otro lado de la esquina, pero no vendrá a por ti porque está en lo alto de un balcón. Sal del pasillo de la radio y ya sabes: a la cabeza del señor del balcón. Sabrás que ha muerto cuando su cuerpo caiga, al más puro estilo *Equipo A*. Sigue hasta llegar a una esquina de paredes verdes. Allí matarás a un oficial de la Gestapo, que te brindará su preciosa ametralladora. Continúa y asoma la cabeza en la siguiente esquina. Los malos empezarán a gritar en alemán. Hay uno en un balcón a la izquierda y otro al final de la calle. Si te escondes en el callejón del que has venido, el de la calle vendrá para que le mates. Cuando sólo quede el del balcón, dale su merecido y sigue.

En el hueco de la casa de la derecha hay un botiquín. Recógelo y quédate ahí para matar al oficial de la gestapo que vendrá dando un paseo. Su muerte atraerá la atención de un soldado, que enseguida vendrá para acabar contigo. Cuando estén los dos muertos, sigue hasta la siguiente esquina y baja la calle. Verás a un guardia a la izquierda. Mátale tan rápido como puedas porque otro malo aparecerá al final a la derecha al oír tu primer disparo. Después sigue por allí hasta ver un puente. Al otro lado del puente hay dos soldados y a la derecha un hueco por el que bajarás después. Mata a los dos, avanza hasta el final, mata al oficial que hay escondido en un hueco a la izquierda, llega al final para matar a otro oficial escondido en otro hueco, pilla las granadas y la vida, y regresa al puente. Ahora sí, baja. Nada más descender, un malo a la izquierda y un botiquín. Sigue por la derecha, pasa la curva, mata al malo y cruza el puente. Otro malo. Sigue por allí y verás una entrada en el muro. Entra y llegarás hasta una escalera. Sube y mata al tipejo que te disparará. Otro malo a la derecha, en el balcón. Al cruzar la siguiente esquina, un oficial más. Avanza con cuidado. A la izquierda verás los primeros peldaños de una escalera, en la que también hay un balcón con un francotirador. Pasa de largo la escalera para pillar vida y granadas, después mata al francotirador y sube las escaleras parando justo al final. Un malo en el hueco de la izquierda, otro en la esquina del final a la derecha. Ya está, se acabaron los oficiales de la Gestapo. Bueno, quedan más, pero ya habrás matado a los suficientes para cumplir el segundo objetivo.

Sigue por allí y verás una especie de almacén a la derecha. Un malo de espaldas y, detrás de las cajas, otro escondido. Tira una granada para explotar las cajas y morirán los dos. Sigue por la otra entrada del almacén cuando hayas recogido la munición. Cuidado al salir: malo en el balcón y malo en el suelo. Deja que éste te vea para que te siga cuando te pongas a cubierto y, después, te cargas al del balcón cuando esté solo. Dobla la esquina siguiente. Un botiquín en la primera puerta de la izquierda y granadas en la segunda. Al otro lado de la siguiente esquina, un oficial más. Un soldado en el balcón del final a la derecha. En cuanto te asomes a la siguiente esquina, se oirán gritos de alarma. Retrocede porque aparecerán dos tiradores excelentes...

Sigue por donde han venido. Vida y munición en el pasillo de la casa de la izquierda. Continúa y, al final a la izquierda, cuidadín con el malo que hay escondido. Sigue por la derecha hasta ver una puerta abierta. Dentro hay un oficial alemán. Después de matarle, sigue por la calle de la izquierda y llegarás a un túnel de paredes verdes. Mata al oficial de la Gestapo y llegarás a otra calle. Un oficial y un soldado juntos (mejor que retrocedas un poco). Tras la siguiente esquina, un soldado en el suelo y otro en un balcón a la izquierda. Dos soldados al fondo de la calle siguiente y algunos ítems en una de las puertas de la derecha. Llegarás a otro almacén. Hay un oficial fácil de matar y varias cajas. Cuando el oficial esté muerto y entres, aparecerán dos guardias tras las cajas: usa una gra-



nada. Al salir del almacén, ve a la derecha para recoger un botiquín y después sigue por la izquierda. Oirás voces y vendrán un oficial y un soldado: si no les aciertas en la cabeza, seguramente uno usará el cuerpo del otro como parapeto.

Dos soldados más a la vuelta de la siguiente esquina (deja siempre que vengan a buscarte). Al final, después de la siguiente esquina, un oficial con una ametralladora y un soldado con buena puntería. Botiquín a la izquierda. Llegarás a una plaza con un tanque. A la izquierda, un oficial; a la derecha, una habitación con un agujero en el suelo, el último objetivo y el final del nivel.

NIVEL 3 PASEO POR LAS CLOACAS

Objetivos:
-Encontrar el maletín de documentos del G3
-Localizar el informe de armamento
-Salir del alcantarillado

Estás en un entramado de túneles de alcantarillado atestado de malos. La mayoría de los guardias van acompañados de un pastor alemán, y lo azuzarán para que te ataque mientras te apuntan. Elimina a los perros tan rápido como puedas (dos disparos) y luego a sus amos, a poder ser con tiros en la cabeza. Cuidado porque algunos van armados con ametralladoras. ¿Quieres un súper truco? Está bien: cuando oigas venir a un perro, prepara una granada y tírala. El chucho irá corriendo a por ella, la recogerá con la boca y se la llevará a su amo (retrocede de todos modos para que no te la traiga a ti). Te puedes imaginar lo mucho que se alegrará el soldado alemán cuando vea el regalo que le trae su mascota, ¿no?

Nada más empezar, gira a la izquierda y camina hasta el final a la derecha. Allí están los documentos que buscas, junto a un cadáver. Primer objetivo cumplido. Después baja por el pasillo de enfrente, despacio. Oirás voces desde el principio, pero sólo deberás preocuparte cuando suenen los ladridos de un chucho. Retrocede despacio para que el perrito siga oliéndote, lánzale una granada y échate unas risas. Asegúrate de que su amo ha muerto con el perro y la bomba. En este pasillo te toparás con dos perros y tres guardias. Cuando llegues abajo, ve a la derecha. Otro chucho cazador de granadas, otro amo... A la izquierda encontrarás un malo con un botiquín; a la derecha, otro botiquín y munición. Después sigue por el pasillo hasta encontrar a otro chucho, otro guardia y otra zona amplia a la izquierda, con dos arcos y dos posibles caminos. Primero toma el de la izquierda, un pasillo en cuesta arriba que conduce a una caja de granadas y otra de balas para la ametralladora. Después baja y sigue por el otro pasillo. Llegarás a otra bifurcación: ve primer por la derecha y, al final a la izquierda, encontrarás a un malo con un perro. Ya sabes. Después sigue hasta que este corredor acabe y encontrarás una botella de vida y munición. Al volver habrá un malo. Donde estará este malo, a la izquierda, verás una ventana algo deteriorada: dispárala para romperla y entra, porque allí está el informe de armamento que buscas. Segundo objetivo cumplido. Ahora sí, regresa hasta la última vez que elegiste a la derecha y ve por el pasillo que te queda, el de la izquierda (que ahora será todo recto, claro). Otro malo, otro perro y, al final, otro pasillo, esta vez con tuberías a los lados y un malo. Al final de este pasillo llegarás a una pequeña zona abierta y te dispararán. Quienes disparan son dos soldados que hay en una plataforma superior, alrededor del pequeño patio. Puedes intentar matarlos desde ahí abajo, poniéndote a tiro, o puedes correr a la entrada del otro lado del patio para subir por la rampa a la zona en la que están ellos y matarles con más seguridad. En cualquier caso, deberás ir por allí para seguir por el pasillo de arriba. Cuidado con el chucho que te encontrarás en la rampa.

Sigue por el nuevo pasillo hasta encontrar a un perro. Después del perro, en la siguiente esquina, habrá un malo y una pequeña plataforma más elevada. Salta a ella con Triángulo para recoger vida, munición y granadas. Sigue por la cuesta y llegarás a otro lugar igual, pero esta vez cuesta abajo. Dos malos. Puedes matarles con la recortada para ahorrar tiempo, porque se esconderán. En la plataforma de la izquierda, dos botellas de vida. Continúa por abajo. Otro malo, otro perro y otra bifurcación. Yendo por la derecha, una caja de granadas (te harán falta a continuación si no te quedan), y a la izquierda, una especie de patio interior y una escalera. Verás que tú estás en la parte alta de este patio. Abajo te esperan un soldado y tres chuchos hambrientos. No pierdas el tiempo matándolos uno a uno porque, con lo rápido que corren, gastarás mucha munición. Una granada matará a los tres perros y, posiblemente, también al soldado. Cuando no quede nadie, baja y verás dos caminos a seguir. En el de la derecha hay un botiquín. Sigue por el otro y verás que hay una bifurcación de nuevo. Ve a la derecha para dar con otro malo, otro perro, una caja de granadas y una botella de vida. Luego, por el de la izquierda (ahora de frente), avanza hasta encontrar a dos malos. Mátalos y sigue hasta ver una pequeña valla de acero. Estás en la última parte del nivel, y hay dos plataformas a lo largo de un pequeño estanque lleno de agua. Hay algunos malos por ahí con perros, fáciles de matar. Da una vuelta por la izquierda para pillar ítems y sal por la única puerta, que está al final a la derecha. Fin de nivel.



MISIÓN 2 DESTRUIR EL VAGÓN-CAÑÓN «CRETA»

NIVEL 1 COLARSE EN LA ESTACIÓN DE TRENES

Objetivos:
-Cambiar las rutas de las vías
-Obtener la documentación de autorización azul
-Obtener la documentación de autorización roja

¡Bien, pues nos vamos a Francia, qué gran país! Hitler anda por aquí de visita, preparando un vagón de tren en el que irá soportado el cañón más grande de la época, capaz de hundir barcos desde la costa sin el menor esfuerzo. Tu deber en esta misión es sabotearlo, pero para eso necesitarás entrar en las instalaciones, ¿no? Y nada mejor que un traje alemán y un poco de acento para eso, junto con una pequeña dosis de suerte.

Estás en una estación de trenes, vestido de oficial alemán con una documentación falsa. Tienes dos ítems: una pistola con silenciador y un pasaporte falso. Como hacías hasta aquí con las armas, deberás elegir una u otra cosa con Círculo y utilizarla con X. No obstante, debes llevar seleccionado el pasaporte (aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla y sólo tendrás que pulsar X para mostrarlo a quien te lo pida), porque si desenfundas el arma y alguien te ve, te coserán a balazos. Te matarán varias veces, de todos modos. En cambio, a diferencia de *GoldenEye* o *MGS*, en los que si te pillan ya no hay escapatoria, aquí puedes intentar defenderte y salir vivo. Pero para eso necesitarás mucha destreza, que conste. Es mejor que superes esta misión con tu pasaporte falso y algo de perspicacia. Tu salud lo agradecerá.

Baja la escalera donde estás y gira a la izquierda. Si subes por la escalera de enfrente, llegarás a una puerta custodiada por un guardia que





te pedirá la autorización azul para pasar. Y todavía no la tienes. Así pues, baja por la izquierda. Verás una puerta cerrada por dentro y, a la izquierda, una escalera. Sube, camina por el corredor hasta el final y verás a un guardia que te pedirá identificación. Muéstrale el pasaporte y, cuando te pida perdón por las molestias y te desee una buena noche, métele una bala entre ceja y ceja. Recoge su identificación azul y pulsa las palancas del cuadro de mandos que el soldado tenía delante cuando llegaste. Los dos primeros objetivos, cumplidos.

Puedes bajar a por algunos ítems si quieres, y para subir encontrarás una escalera al final a la izquierda. En cualquier caso, vuelve por donde has venido y ve a la puerta por la que el guardia no te dejó pasar antes. Ahora te dirá que tus papeles están en orden y abrirá la puerta. Pasa y verás tres direcciones: a la derecha no hay nada; enfrente, un respiradero roto del sistema de ventilación; a la izquierda, una pequeña sala con una puerta vigilada por un guardia y una puerta cerrada a la derecha. Si bajas y enseñas el pasaporte al guardia, te dirá que no puedes pasar con esa autorización. Vuelve adonde está el agujero del respiradero, agáchate y entra. Avanza hasta el final, donde oirás la voz de un oficial alemán. Verás otra reja de ventilación que te impide salir: dispara para romperla y asómate un poco. Abajo, en su despacho, está el oficial con una preciosa autorización roja. Dispárale a la cabeza, pilla la autorización y sal por la puerta (la que antes has visto cerrada, a la derecha del último guardia). Accederás a una pequeña estación de tren. Los dos guardias te dejarán continuar cuando les enseñes la identificación. Al final del tren, detrás, hay vida y munición para la pistola. Cuando estés listo, sal por la escalera. Fin del nivel. Éste era cortito, ¿eh? Y el siguiente tampoco es demasiado grande, pero no te acostumbres.

NIVEL 2
ENCONTRAR EL PAQUETE SORPRESA

Objetivos:

-Robar el informe de mercancías
-Obtener la documentación de autorización roja
-Encontrar el paquete sorpresa
-Sabotear el tren
-Seguir los raíles por el túnel

Seguimos de incógnito. Nada más empezar, el soldado que hace guardia a pocos metros te saluda al más puro estilo alemán. Haz lo propio si quieres. A éste no tendrás que enseñarle la autorización, tranquilo. Baja, ignórale y ve a la izquierda. En la pared verás el informe de mercancías: róbalo. Primer objetivo cumplido.

Vuelve y sigue por donde se ha ido el guardia de antes. Verás en las paredes unas cajas metálicas con un botón rojo: son las alarmas. En el futuro, si alguien da a la alarma, vendrán muchos malos. Cuando la alarma esté sonando, destrúyela para que los malos dejen de venir. Pero eso no te hará falta en este nivel, tranquilo. A la izquierda verás una puerta enorme custodiada por un guardia, que te pedirá la autorización que estás buscando (el segundo objetivo). A su izquierda, un pasillo que no conduce a ninguna parte. Sigue por el único camino que te queda y llegarás a una puerta que se abre con Cuadrado. Entra y un guardia más adelante te saludará. Sigue andando y ve pegado a la pared de la derecha. Llegarás hasta un soldado que está quieto, vigilando una mesa sobre la que se ve un libro rojo. Te pedirá tu identificación, tú se la enseñarás, él no se fiará de ti, desenfundará su pistola, tú le pegarás un tiro, alguien lo oirá, sonará la alarma... En fin, esas cosas que pasan siempre cuando uno va «de incógnito». Recoge el libro rojo que había sobre la mesa porque es la documentación que necesitas. Segundo objetivo cumplido. No te pongas nervioso por la alarma, ¿vale?

Puedes hacer que deje de sonar disparándola varias veces, pero a los pocos segundos alguien activará otra y estaremos en las mismas, con menos balas. Deja que suene y mata a los guardias que vengan a por ti. Con que prestes atención y andes con cuidado, será suficiente. Sal por la parte final del pabellón en el que te encuentras y darás a una zona al aire libre. Por la izquierda siguen los raíles: es la salida del nivel, recuerda dónde está. Pero ahora ve por la derecha, a lo largo de todo el andén, y dobla la esquina de la derecha del final. Allí está la caja sorpresa (un maletín de guitarra), con un rifle francotirador como el de *Metal Gear Solid*, munición y, ante todo, las cargas de dinamita necesarias para la mayoría de las misiones que te quedan de juego. Tercer objetivo cumplido.

Hay munición y una botella de vida detrás del pequeño andén de enfrente, si te hacen falta. Cuando estés listo, vuelve al principio del nivel, donde estaba la puerta por la que el vigilante no te dejó pasar. ¡Ahora te deja entrar, ya estás dentro! Ve hasta el final del tren y baja a las vías, colocándote justo delante de él. Aparecerá un cuadrado de líneas rojas que indicará que puedes colocar las cargas de dinamita pulsando Cuadrado. Hazlo y aléjate lo más rápido que puedas. Listo para matar, claro, porque después de la explosión también sonará la alarma y vendrán a por ti todos los malos del mundo. Cuarto objetivo cumplido. Ya sólo te queda uno, escapar. Y ya sabes dónde está la salida. ¡Corre, Forrest, corre! El camino de salida es largo, de todos modos: te toparás con tres guardias en las vías, uno antes del puente y dos o tres —según lo rápido que vayas— después. Fin de nivel.

NIVEL 3
EL CAÑÓN DE LAS VÍAS

Objetivos:

-Encontrar granadas
-Destruir los contenedores de combustible
-Salir del valle hacia el Cañón-Vagón

Esta misión ya empieza a parecerse a lo que comúnmente conocemos como «difícil». Pero recuerda que ahora tienes un nuevo amigo: el rifle de francotirador. Úsalo.

Estás en una especie de valle rocoso, a lo largo del cual van las vías del tren por las que has escapado del nivel anterior. Esta vez, sin embargo, los malos te esperan porque han sido alertados de la presencia de un americano con mala leche que va por ahí matando a inocentes alemanitos. Además, los laterales de este pequeño valle están atestados de emplazamientos reforzados de ametralladoras que pueden dejarte el cuerpo hecho trizas si te descuidas un poco. Avanza muy despacio, dispara a todo lo que se mueva y usa el rifle con mira telescópica para comprobar de vez en cuando el terreno.

Nada más empezar, avanza un poco. Verás un puente de madera sobre las vías. Apunta con el rifle y espera a que aparezca el guardia por la izquierda. Dispárale a la cabeza y continúa. Verás que a la derecha hay un pequeño rellano: ve por allí y abandona el camino por ahora. Llegarás a una especie de agujero con sacos. Agáchate y entra por el agujero. Avanza a rastras hasta llegar a tu primer nido de ametralladoras. Un guardia, un tiro en la cabeza. Una caja de granadas, una caja de bombas de mano, una caja de munición. Primer objetivo cumplido. Elimina a los guardias que vendrán por fuera con la ametralladora fija. Para salir, puedes volver por donde has venido y seguir los raíles como al principio, o puedes volar las cajas que hay aquí para saltar por los aires la puerta. En cualquier caso llegarás al mismo sitio.

Sigue bajando y darás con una bifurcación. Ve por la izquierda primero y, al alcanzar la esquina, agáchate y utiliza el rifle de francotirador

para estudiar la situación: un soldado sentado en el suelo, fumando un cigarrillo, junto a una lata de gasolina, una cantimplora de vida y muchos bidones de combustible. Ya sabes, tiro en la cabeza y, con una bomba de mano, vuelta los tanques de gasolina a una distancia prudencia. También puedes disparar a una lata de gasolina para provocar una reacción en cadena, como quieras. Segundo objetivo cumplido.

Regresa por donde has venido y ve ahora por la izquierda. Habrá un malo tras la esquina izquierda. Sigue por entre las piedras hasta donde hay una señalización para trenes de color rojo. Toma el camino de la derecha y verás que tienes dos opciones: meterte en otro nido de ametralladoras por un agujero o seguir el camino por la derecha. Entra primero en el nido, mata al guardia, recoge todos los ítems, usa la ametralladora para matar a quienes vengan y regresa por el agujero para seguir por el camino, que ahora estará a tu izquierda al salir de entre los sacos. Llegarás por un pequeño sendero hasta una zona amplia con algunas tiendas de campaña. Avanza con cuidado hasta ver al guardia que hay más allá de un poste de madera. Está sentado junto a una hoguera, fumando. Mátale y retrocede, porque con el ruido aparecerán otros malos. Cuando la cosa esté calmada, baja y recoge la munición y la vida de la tienda de la derecha; luego ve hacia donde está la hoguera, mata al francotirador que hay sobre las rocas de la derecha, sube por la rampa y vuelve por donde has venido para seguir por los raíles del tren. Más abajo encontrarás otro puente con dos guardias que no paran de correr de un lado a otro. Son unos miedosos, y en cuanto les des una vez a cada uno, huirán. Más abajo hay otro guardia tras un montón de sacos, donde el camino de nuevo se bifurca. Ve por el que quieras porque ambos conducen al mismo sitio. Otro guardia antes de un puente. Sigue las vías y extrema las precauciones al final del puente, porque al acabar éste, a la izquierda, hay un nido de ametralladoras y te están esperando. Seguramente te darán unos cuantos balazos, ya que no hay forma de entrar al nido antes de pasar por aquí. Después de matar al tirador, puedes asomarte por la rendija, disparar a una caja y reventar así la puerta, para entrar a por munición. Ya que estás dentro, sal por el agujero para pillar por sorpresa a los dos soldados que hay un poco más adelante y, de paso, un botiquín. Más adelante llegarás a un túnel, igual que el túnel por el que saliste del nivel anterior. Al final del túnel verás un tren. Aproxímate despacio con el rifle preparado para matar al guardia que te verá, acaba con él y después avanza para matar a otro más allá. Cuando llegues al final del tren, verás a otro guardia a lo lejos. Las vías terminan justo en una ametralladora fija con un malo esperándote, así que no te hagas el héroe y usa una bomba o el rifle desde lejos. Cuando hayas matado a este malo, vuelve adonde está el tren y ve por la derecha (puedes subir al tren si eso te hace feliz, pero no sirve para nada). Por estas vías llegarás a otro vagón, sobre el que hay unas granadas y algo de vida. En cuanto te acerques, vendrán dos malos, uno por cada lado; y después dos más. Al final, otro tren con escalera y otros tres enemigos. Justo detrás de la valla del final de vías, hay una entrada en la montaña, una cueva. Camina hasta el final y verás un agujero en el suelo y una especie de muro pequeño a la derecha: estás justo sobre la última ametralladora que viste. Por las vías que tendrás a tu derecha, vendrán malos sin parar. No gastes munición: baja por el agujero y fríelos a todos a lo bestia. Puedes estar ahí el tiempo que quieras, porque los enemigos no paran de venir. Cuando te hartes, suelta la ametralladora, da media vuelta y vete, porque es el final del nivel. ¡A ver si te van a matar justo ahora, por entretenerte!

NIVEL 4
EL ENCUENTRO CON CRETA

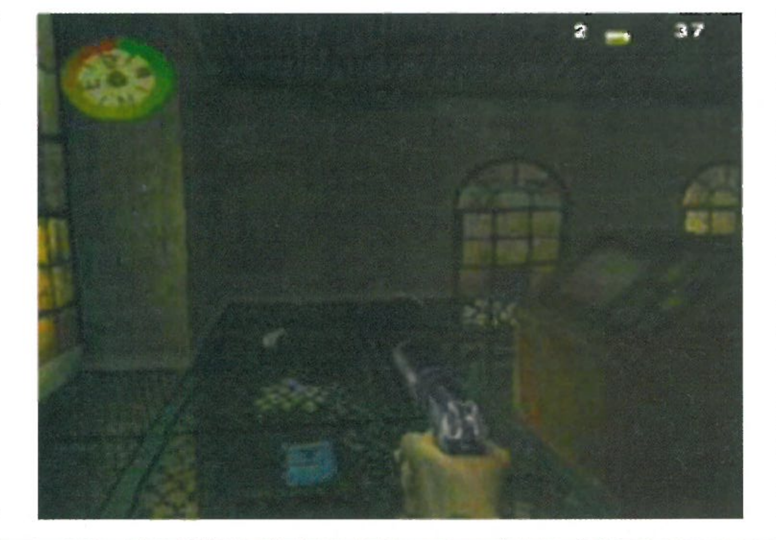
Objetivos:
-Destruir el Cañón-Vagón Creta

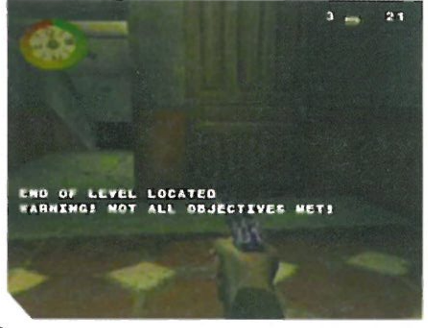
El cañón Creta está destruyendo los barcos aliados sin parar. Eso que parecían truenos y relámpagos de tormenta en el nivel anterior eran en realidad los disparos del Creta, para que te hagas una idea... Debes llegar hasta él y cargarlo de dinamita para hacerlo saltar por los aires. Con eso salvarás muchas vidas...

Al empezar, selecciona el rifle y espera. Vendrán dos guardias a lo



lejos. Ya sabes. Avanza hasta la farola y dispara a los tres malos. Siempre primero a los que se tumban para apuntar, porque afinan más su puntería que los que disparan de pie o arrodillados. Después verás una pequeña cornisa a la izquierda. Avanza un poco por ella hasta ver la cabeza de un guardia que hay más adelante. Y luego otro. Un poco más allá, se abre un camino a la derecha, donde hay dos guardias y un oficial de la Gestapo preparados para el ataque. Selecciona la ametralladora y sigue por allí: algunos soldados más, algún oficial... Al final, junto a la verja, dos malos, vida, munición y balas. Ya está, vuelve a las vías y sigue bajando. Verás un refugio de sacos a la derecha, pero no temas porque está vacío. Más allá, otro tren (estos alemanes no ganaban para trenes), pero éste es el bueno: el Railgun, el dichoso Creta que llevas media vida buscando. Si tienes un momento, te gustará verlo disparar: mira hacia arriba, a la boca del cañón, y observa cómo dispara una carga cada diez segundos, más o menos. Una pasada. Pero primero ocúpate de los malos: uno al final a la derecha, otro a la izquierda y un oficial que sale de la nada y dispara a bocajarro. Y ahora sí, a disfrutar del cañón y sus efectos de luz... Si quieres, colócate debajo y disfruta con los viajes del Dual Shock, cuando el cañón dispara y el suelo vibra bajo tus pies. Una gozada.





Cuando te canses, acércate a los laterales y coloca las cargas con Cuadrado cuando veas aparecer los cuadrados rojos intermitentes. Cuando hayas puesto las cuatro, el Creta saltará por los aires. Qué pena. Fin del nivel y de la misión. ¿Has logrado alguna medalla?

MISIÓN 3
HUNDIR EL SUBMARINO U-4901

NIVEL 1
ESCAPAR DEL WOLFRAM

Objetivos:
-Conseguir el acceso a cubierta
-Conseguir el acceso al puente
-Encontrar una llave inglesa
-Conseguir el acceso a la sala de máquinas
-Atascar el motor
-Salir del barco por la entrada de la carga

Estamos en Alemania, y la misión es bastante complicada esta vez... La intención, al menos, es llegar hasta el submarino alemán U-4901 para sabotearlo. Lo que harás, cuando llegues a él, será colarte dentro, esperar a que esté en alta mar y, una vez allí, sacarlo a flote en secreto para que los aviones aliados lo puedan ver y bombardear a gusto. Antes de que eso pase, naturalmente, deberás salir de él. Y antes aún, deberás llegar al submarino.

Ahora estás en el Wolfram, el barco alemán más grande del ejército nazi. Te has colado con una documentación falsa, y debes conseguir todos los objetivos arriba indicados para, primero, llegar a la base de submarinos donde está el U-4901; y segundo, eliminar este barco. Fácil.

Estás entre cajas. No saques un arma, que vas de incógnito. Enseña tu pasaporte a quien te lo pida y, si no te dejan pasar, prepárate para cualquier cosa, porque estos tipos son de gatillo fácil (los marineros siempre han tenido mala fama). El primer soldado sólo saluda. Pasa de largo, ve a la derecha y entra en otro pequeño almacén. Otro soldado, que pide documentación. Bien, pilla la muni-

ción y vete. Ahora a la derecha. Más allá de la habitación en la que estabas, un pasillo a la izquierda con un guardia que no te deja pasar por la puerta del final y, a la derecha, otro almacén en el que no hay nada. Más allá, de nuevo a la izquierda, otro guardia que pide documentación y otra zona en la que no puedes entrar. ¿Qué hacer? Pues ante todo, enseñar los papeles a los malos en cuanto veas que se acercan a pedírtelos, porque si lo haces un segundo tarde, salen corriendo a dar a la alarma y todos te disparan. Si esto sucede, refúgiate y mata a todo el que venga.

Para salir de esta zona necesitas el primer objetivo, el acceso a cubierta. Deberás eliminar al guardia que había en la primera habitación que visitaste, tras aquellas cajas, donde la caja de munición. Mátale y pilla su documentación. Primer objetivo cumplido. Ahora, si no suena la alarma —si suena, espera a que deje de hacerlo—, regresa a la zona central, mata a quienes aparezcan si vuelven a activar la alarma, recoge munición y ve a la habitación en la que antes no había nada. Encontrarás un pase general. Al salir de aquí, a la derecha y al final, verás que hay una puerta cerrada: es el final de nivel, la entrada de carga. A la izquierda de esta puerta, un pasillo que conduce a una habitación con cajas: allí hay un guardia y una cantimplora de vida.

Sigue por el pasillo que te queda, donde antes había un guardia que no te dejaba seguir. Ahora no hay guardia y la puerta está abierta. Al final de este pasillo, dos direcciones posibles. Observa los carteles de la pared, porque son muy simpáticos: «Maschinen Haus» a la izquierda; «Kommando Brücke» a la derecha. Más o menos, «Sala de máquinas» y «Control de Mando». ¡Qué de facilidades daban los alemanes a los saboteadores de sus barcos! Bien, vamos a la izquierda, a la sala de máquinas.

En la primera habitación de la izquierda, un guardia te pide los papeles pero le importan muy poco cuando se los enseñas. Te repetirá, enfadado, que le muestres tu documentación y luego te atacará. Mátale y entra en la habitación, donde hay algunos ítems. Vuelve a salir y sigue por la izquierda. El siguiente guardia te dejará pasar con esa documentación. Y el siguiente. El siguiente, sólo saluda. Y el siguiente, el que vigila la puerta, no te deja pasar. Vaya. ¿Qué hacer? ¿Liarse a tiros, casi sin munición? No, hombre, no. Vamos a la Sala de Control de Mando. Media vuelta y todo recto, hasta el final. Te dejarán seguir todos, podrás pillar vida y munición en una habitación de la derecha y el de la puerta del fondo te dejará pasar. Menuda suerte. Y sin violencia. Entras, otro guardia que te deja pasar, una escalera, subes, sigues y ¿dónde estás? ¡En la cubierta! ¡Entre cañones enormes! Esto no puede ser saludable. Bordea los cañones e intenta orientarte, porque después te parecerá haber pasado varias veces por el mismo sitio. Tras los cañones, un pasillo. Al fondo de este pasillo, más cañones. A la derecha, un pasillo nuevo. Bordea los nuevos cañones, pilla la vida y la munición, saluda al soldado y sigue por el último pasillo que has visto. Más allá, dos malos: uno a la izquierda custodiando un pasillo y otro en frente vigilando otro. El de la izquierda se creerá el cuento ese de que eres alemán; pero el otro... No esperes a que empiece a subir el tono y mata a los dos. Si no lo haces con la pistola con silenciador, alguien oirá los disparos. Y si uno de los dos pulsa la alarma, ya sabes.

Por el pasillo amarillo del guardia que sí te dejaba pasar con tu documentación falsa, llegarás a la sala de control, donde está el timón del barco y un libro amarillo: el acceso al puente, segundo objetivo. Puedes salir por donde has entrado o por el pasillo del otro lado de la habitación, pero ambos llegan al mismo sitio. Ve en cualquier caso hacia el fondo del pasillo custodiado por el guardia que no te creyó. Si no suena la alarma, selecciona el pasaporte y enséñaselo al guardia que habrá a la derecha. Estás en el lado opuesto del barco, y tienes de nuevo cañones a ambos lados de este pasillo. A la derecha, munición y vida; a la izquierda, el tercer objetivo, la llave inglesa. Píllala y vete. Puedes matar a estos dos guardias si te hace ilusión, siempre que uses la pistola con silenciador cuando estén de espaldas y no falles el tiro. No te vendrá mal su munición.

Cuando estés listo, sigue los carteles para llegar a la sala de máquinas, ¿recuerdas el camino? ¡Este barco es enorme! Ahora podrás pasar, pero lo mejor para asegurarte una ruta de escape es que enseñes a tus papeles a todos los malos que te encuentres y les vueles la cabeza en cuanto se den la vuelta. De este modo, si alguien desconfía de ti y da la alarma, sabrás que nadie vendrá por tu espalda. Y de paso, tendrás su munición. En cualquier caso, cuando no haya moros —o alemanes— en la costa, no lleves un arma en la mano, para disimular.

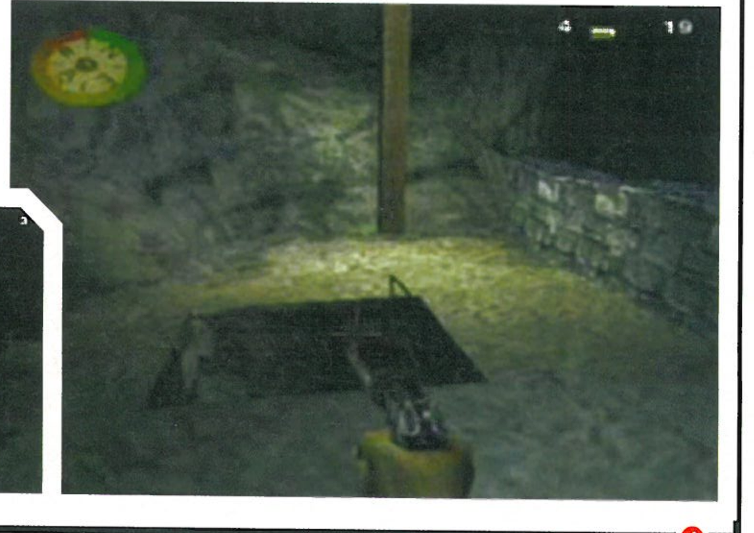
Llegarás al final de pasillo y verás que hay un agujero que conduce a un pasillo inferior. Abajo, un guardia que enseguida te verá. Mátale sin que nadie se entere. Dos rutas: a la derecha y de frente. El pasillo de la derecha es la sala de máquinas: entra y habrás cumplido el cuarto objetivo. Verás que estás en una pasarela. Rodea la construcción central para bajar y rodéala de nuevo abajo. Un tubo azul incandescente te impide pasar. Es el motor del barco, el penúltimo objetivo: agáchate para pasar al otro lado, muestra tus papeles al guardia que custodia el motor, mátale cuando se gire y pulsa Cuadrado junto a la reja del motor para incrustar la llave inglesa y atascarlo. Ya sólo te queda el último objetivo, salir por la puerta de carga, ¿recuerdas dónde está? ¡Casi al principio del nivel! Si recuerdas el camino, es fácil. Pero si no lo recuerdas... En todo caso, antes de salir de la sala del motor, mata al guardia de la habitación contigua desde lejos y pilla su cantimplora de vida y su munición. Al salir a la derecha, un pasillo con tres malos. Es el water del barco. Hay vida y munición. Cuando la tengas, vuelve a las escaleras, subes y corre hasta la puerta de carga, al principio de todo. SI te pierdes, corre.

Pero no creas que con pulsar Cuadrado en la puerta de entrada de la carga se habrá acabado todo: al abrir, te toparás con dos guardias más. Uno enfrente y otro a la izquierda. Mátalos y sube por la escalera de mano para salir del nivel. Ahora sí.

NIVEL 2
LAS AZOTEAS DEL DACHSMAG

Objetivos:

-Localizar las armas escondidas
-Conseguir el horario de descargas
-Volar al menos un camión con cargas de dinamita
-Encontrar una entrada a la fábrica de producción











Ya estás en tierra firme. O casi. Estás en lo alto de la carga del barco en el que viajabas. Justo delante de ti, hay una caja con armas: dinamita y un rifle de francotirador. Avanza un par de metros, abre la caja con Cuadrado, pilla estas armas y usa el rifle para acabar con los dueños de las cabezas que asoman a lo lejos. Baja, elimina a los tipejos que encuentres y busca el segundo y el tercer objetivos: una habitación con un soldado en la que está el horario de descargas y el camión que hay que volar con dinamita. Cuando tengas ambos objetivos cumplidos, vuelve a la zona del principio y encontrarás una escalera por la que puedes subir. Llegarás a la plataforma en la que estaba el primer soldado que mataste, desde lo alto, al principio del nivel. Sube la primera escalera y ve recto, ignorando la pequeña escalera de la derecha. Sigue recto, salta de una caja a otra y llegarás a una nueva zona. Camina hasta el final y, en lugar de bajar por la izquierda, salta al tejado de la derecha. Desde este tejado, podrás llegar a una caja de granadas con otro salto. Después baja, mata a todos los malos y busca una escalera para volver a la zona de arriba. Ahora sí, sigue por la izquierda. Un soldado te verá desde el fondo. A tu izquierda, dos botellas de vida. Ve entonces por donde estaba este soldado y llegarás a una zona nueva. Avanza pegado a la pared izquierda, mata al malo que hay en el primer pasillo y sigue por allí. Verás una escalera, sube y apunta rápido: malo a la derecha y encima. Sube adonde estaba el de encima, pilla su munición, salta al tejado de al lado, pilla la vida y las balas del otro y vuelve al tejado del otro lado. Verás una tubería que va desde donde estás hasta la pared del fondo del escenario. Y al igual que la tubería, tú debes ir hasta allí. Mantén el equilibrio y, si fallas, vuelve a intentarlo.

Al final, salta a la repisa de la derecha y baja por la izquierda. Camina y ve por el pasillo de la izquierda. Malo. Sigue yendo todo el tiempo hacia la izquierda hasta llegar adonde está el segundo camión, escoltado por dos malos con ametralladoras. Vuélalo, mata a los dos malos que vendrán y regresa por el pasillo de antes. Ahora ve a la izquierda: dos malos con ametralladoras, vida y munición. Sal, sigue recto y gira a la izquierda al llegar al final, por la única ruta que te queda por visitar.

Por allí llegarás a un edifico con una escalera. Sube y te toparás con un soldado en la azotea en la que estás y otro en la de al lado. Mata a los dos, salta a la otra azotea, pilla el botiquín de la izquierda, sigue hacia el fondo (pasarás sobre el camión que has volado antes), sube la pequeña escalera, mata al guardia del tejado de al lado y salta hasta él. Pilla la vida y sal del nivel por la ventana abierta, la entrada a la fábrica.

NIVEL 3
LA GUARIDA DEL CAZADOR

Objetivos:

-Encontrar las especificaciones técnicas del U-4901
-Encontrar los planos del casco
-Destruir la puerta de contención de aguas
-Localizar y abordar el U-4901

La cosa se anima. Ya estamos en la fábrica de submarinos, ¿estás contento? A lo mejor los alemanes se toman un poco mal esto de que te cueles en sus factorías de armamento secreto sin permiso...

Agáchate, dispara al respiradero, ejecuta al soldado que hace guardia abajo, baja, ve por la derecha y de nuevo por la derecha. Dos guardias. Puedes disparar al bidón amarillo para matar al malo del fondo, pero gastarás menos balas matándole directamente tú. Las bombonas de propano que ves no sirven para nada, pero explotan fácilmente Cuando veas una junto a un malo, no dudes en disparar. Sigue por el pasillo con la lámpara medio estropeada. Tres malos, botella de vida, botiquín, munición y granadas. Ya, desanda todo el camino y ve por el pasillo que te queda, enfrente de la primera habitación en la que estuviste.

Tres malos más en la primera estancia. Si activan la alarma, destrúyela. Siguiente estancia: un malo a la izquierda y un botiquín. Sigue. Un pasillo con dos misiles y, justo delante, un malo. En la siguiente estancia hay tres malos, por lo que es casi seguro que alguno de ellos activa una alarma. Cárgatelos y ve al final de la estancia, a la izquierda. Hay un armario cerrado: ábrelo con Cuadrado para tomar el informe de especificaciones del motor del U-4901. Primer objetivo cumplido. Sigue por el único camino, pillando la botella de vida de la izquierda. Tres malos más en la siguiente zona, en la que esta vez hay un submarino en sus primeras fases de construcción. Un botiquín al final. En el pasillo siguiente, dos malos. Explota los bidones para que nadie pueda dispararles cuando estés cerca tú, que es lo que suelen hacer cuando se te pasa alguno.

Siguiente zona: un malo justo enfrente, al fondo. A la derecha, un armario con los planos del casco del U-4901. Otro malo dentro del bloque del submarino en construcción: está sentado fumando un cigarrillo, pero si te acercas al botiquín que hay debajo, te volará la cabeza. Ya lo sabes.

Sigue hasta la siguiente zona por el pasillo que se abre a la izquierda, donde está la bandera nazi. Sigue las luces rojas: saldrá un malo al final y otro de la izquierda. Mátalos y entra en el pasillo de la izquierda: botella de vida y otro pasillo hacia abajo. Mata al malo de abajo y pon una carga en el panel de control que abre las puertas submarinas para que pueda salir el U-4091 (por cierto: es igualito que el submarino que se ve al otro lado de la ventana, pero no es ese). Tercer objetivo cumplido. En cuanto vueles este panel, te dispararán desde abajo. Sal deprisa porque alguno de estos soldados vendrá a buscarte. Baja hasta la zona del submarino y ve por las repisas hasta el final, donde encontrarás otro pasillo con luces rojas. Mata a todos por el camino, claro.

En la siguiente zona, por fin, está el U-4901. Da la vuelta a toda la estancia para llegar al puente que une el submarino con la pasarela y entra por la escotilla. Unos cuantos marineros intentarán impedírtelo, por supuesto. Fin de nivel.

NIVEL 4
¡INMERSIÓN!

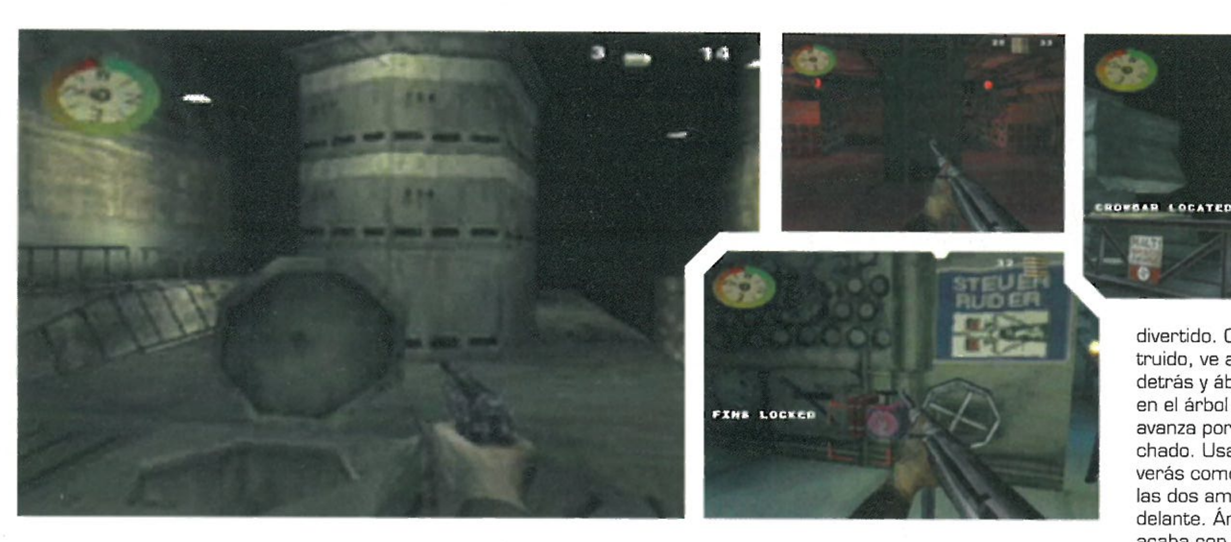
Objetivos:

-Enviar coordenadas de radio a HMS Belfast
-Bloquear las palancas de inmersión
-Destruir los controles de las aletas
-Soltar el lastre de un bote salvavidas
-Encontrar la escotilla de salida

Ya estás dentro del submarino, ¿no tienes miedo? Aquí sí que no hay escapatoria, chaval. Desplázate medio metro a la izquierda y verás algo interesante: dos guardias vigilando la salida. Con el rifle francotirador. ¡Pero no te vayas, que todavía hay alguien más cerca! Justo a tu izquierda, está el servicio. Un señor alemán está haciendo pis. No es la mejor forma de morir, pero no hay más remedio...

Abajo, dos malos, una caja de granadas y vida. Sigue por el pasillo junto a la escalera. Más malos. Al final, escalera para subir a otra zona. Cuidado al llegar arriba porque hay tres malos en flancos diferentes. Recoge el botiquín y sigue por el pasillo. Varios malos, botellas de vida, algunas habitaciones en las que no hay nada... Pero en una hay un equipo de radio, no te la pases de largo: entra y usa Cuadrado para enviar las coordenadas del submarino a Belfast. Primer objetivo cumplido. Ahora ve a la zona alumbrada de azul, mata a los malos y pon las cargas al control de timón (cuadrado rojo intermitente, como siempre). Segundo y tercer objetivos cumplidos. En la habitación contigua hay dos palancas: son para dejar a flote los botes salvavidas en caso de emergencia, y tu próximo objetivo. De este modo, cuando saques el submarino a la superficie para que los tuyos lo bombardeen, tú podrás escapar en el bote que te estará esperando arriba. Cuarto objetivo cumplido.

Sigue por el lado opuesto de esta estancia, donde está la luz azul. Dos



malos, una pequeña escalera, una zona roja y... ¿qué tenemos aquí? ¡La salida! Fin de nivel y de misión. Bien hecho, Patterson.

MISIÓN 4 ATAQUE AL IMPENETRABLE FUERTE SCHMERZEN

NIVEL 1 EL BOSQUE DE SIEGFRIED

Objetivos:
-Destruir el bombardero de barcos Stuka
-Localizar el paso fortificado
-Entrar en el búnker

Bueno, bueno, bueno. Si has sido capaz de hacer todo esto, seguro que no te cuesta demasiado lo que viene... ¿o sí? No sabes dónde te estás metiendo, chaval.

Vas armado con un rifle normal, como el de las primeras misiones; una ametralladora algo más rápida que la que has usado hasta ahora; granadas y una escopeta recortada. Tienes poca munición de todo, así que afina la puntería si no quieres verte obligado a pegar a los enemigos con las manos.

Nada más empezar, un malo vendrá a por ti. Suelen presentarse con una granada, así que retrocede si oyes un tintineo metálico cerca de ti. Y tira a la cabeza, que se recuperan de las heridas corporales bastante pronto. Avanza siempre despacio. Al salir al claro, dos malos en el suelo y uno en el árbol del fondo. Avanza por el camino, mata al vigilante del árbol siguiente, métete en la trinchera y entra en la pequeña cueva para recoger vida si la necesitas. Hay otra botella de vida en la siguiente trinchera. Sigue camino abajo y verás que hay una bifurcación: ve por la izquierda, pero despacio. Al fondo, junto a una verja, hay un vigilante. Mátale y presta atención a la torre de vigilancia de la izquierda, donde hay un tipo con una ametralladora fija que te puede poner las cosas más que feas. Si puedes matarle desde lejos, bien; si no, déjalo para más tarde, porque le volverás a ver. Como la verja está cerrada por aquí, regresa por donde has venido y toma ahora el camino de la derecha.

Un soldado y, un poco después, un árbol rodeado por un pequeño muro de piedras. Métete tras este pequeño muro para usarlo como parapeto y para recoger un par de botellas de vida, y mata a los soldados que vendrán por delante. Si te tiran una bomba de mano, corre como el viento y salta como una gacela para salir del muro, claro. Llegarás después a un pequeño cementerio con dos guardias. Allí hay un botiquín, pero antes de buscarlo mata al vigilante que hay en el árbol del final del cementerio a la izquierda. Sigue por el camino, mata a dos soldados, y avanza hasta otro claro. Tres malos vendrán. Sigue por el nuevo camino, no te dejes sorprender por el vigía del árbol de la izquierda que hay un poco más allá y elimina al soldado que hace la guardia un poco más adelante. Otra trinchera un poco más adelante, pero ésta es importante. Entra agachado y verás que hay un pasillo. Una vez dentro, puedes ponerte de pie para andar más rápido. Un soldado a medio camino. Al final verás que hay un agujero que da a otra trinchera. Pero antes de salir, mira hacia arriba, porque hay un alemán con una ametralladora que puede oírte. Mátale, sal y usa la ametralladora fija para acabar con tres malos: uno en el árbol de enfrente y dos a la izquierda, en el camino. Seguramente te alcanzará alguno, pero no será grave. Vuelve por el túnel —un malo te estará esperando— hasta la otra trinchera y sigue por donde ibas, camino abajo. Dos malos vendrán corriendo, y tienen puntería. Pasarás de largo el árbol del vigilante que acabas de matar y el coche en el que estaba la ametralladora fija que has usado para matar a dicho vigía. Sigue recto. A tu izquierda verás un escalón de piedra. Puedes usarlo para saltar ese muro y recoger algo de vida. Luego sigue camino abajo. Vigía en árbol a la izquierda, guardia al fondo del camino. Sigue y verás una verja cerrada. Da media vuelta. Un guardia sale de entre los arbustos de la izquierda. Seguramente no te ha visto porque va un poco distraído. Le matas y sigues por ese camino (donde hay un cartel con el águila alemán, bajo el que pone «Umweg!»). Una bifurcación. Ve por la derecha para recoger un botiquín y granadas, pero te toparás con tres tipos a tu vuelta. Usa la ametralladora. Luego sigue por el otro camino, a la derecha, y mata al guardia. Continúa y verás un botiquín junto a la entrada de otra trinchera. Entra y llegarás a un túnel con una bifurcación de nuevo. Toma el pasillo de la derecha y sal. Es posible que alguien te vea si te asomas y algún que otro malo se tire a la trinchera para darte caza. O que te tiren algunas granadas al agujero. Intenta sobrevivir. Cuando logres salir, estarás en una zona abierta. A la izquierda, en el centro del descampado, está el avión que debes destruir, tu primer objetivo. Al fondo a la izquierda está la torreta con ametralladora fija que te dio problemas al principio. Tira una granada desde bien lejos y es posible que acabes con el tipo. En todo caso, no gastes munición para destruir el avión: o bien te apoderas de la ametralladora fija, o bien haces de cebo humano tras el avión para que el alemán se cargue el avión con la ametralladora mientras intenta darte. Como te parezca más divertido. Cuando el avión esté destruido, ve a la compuerta que hay detrás y ábrela con Cuadrado. Vigía en el árbol de enfrente. Después avanza por el camino despacio y agachado. Usa las cajas de madera que verás como parapeto para librarte de las dos ametralladoras fijas que hay delante. Ármate con granadas y acaba con los soldados que te disparan desde ellas. Cuando estén muertos, acércate a la verja. Es el paso fortificado que estabas buscando. Segundo objetivo cumplido. Sigue por el camino que hay entre los arbustos a la derecha: un soldado a pie y un nido de ametralladoras al fondo, al otro lado de un claro. A la izquierda hay una ametralladora fija, pero no la usará nadie. Tampoco vendrá nadie si la tomas.

Camino adelante, un vigía en un árbol a la izquierda y otro a la derecha. Y más adelante, una especie de pequeñas pirámides en el suelo... ¿Qué serán? Pues nada menos que protecciones antitanque. Te encuentras en la entrada de un búnker, chaval. Y no te acerques demasiado a las extrañas pirámides, porque los búnkers tienen algo que los caracteriza: nidos de ametralladoras por todas partes. En esta ocasión son dos, dos nidos de ametralladoras: uno cerca, a la izquierda; y el otro más lejos a la derecha. En ambos casos, usa granadas. Ten cuidado de no tirarla agachado, porque rebotaría en la pirámide que usas para cubrirte y te explotaría en la cara. Cuando estén los dos malos muertos, entra en el búnker. Último objetivo cumplido, final de nivel.

NIVEL 2 CUARTEL GENERAL DE LOS OFICIALES

Objetivos:
-Enviar un falso SOS
-Encontrar informe secreto de órdenes de ataque
-Adquirir la llave de los niveles inferiores

Te has metido en un verdadero infierno. En la mayoría de los casos sólo hay un camino a seguir, así que no vamos a darte demasiadas indicaciones. Y como los malos están por todas partes, tampoco necesitas que te digamos nada. Sólo que son listos,

muy listos: usan granadas y *siempre* se esconden tras una esquina para disparar, así que afina la puntería y el oído para huir cuando te tiren una bomba. Al salir, a la derecha, cuando llegues a un pasillo con luces rojas, busca una entrada a la derecha que da a una escalera. Sube y llegarás a un nido superior desde el que no podrás disparar, pero sí recoger un montón de munición. Después baja y sigue por el pasillo de enfrente. En la siguiente bifurcación, por la izquierda llegarás a la sala de radio para enviar la falsa señal de SOS (primer objetivo), y luego debes seguir por la derecha. En la próxima sala hay una escalera para subir a otro nivel y una reja de ventilación rota. Entra por la reja y rompe la siguiente para recoger munición y vida; después sube la escalera. Un malo y tres escaleras más. Las dos de los lados conducen a dos nidos con algunos ítems; la del centro, a un cañón con dos malos. Sube por aquí y ve por la izquierda para encontrar una escalera que baja a otra zona. Abajo sólo hay un camino a seguir, pero muchos malos y bidones. Que no te pillen con uno cerca. Úsalos para acabar con quienes los utilicen como parapetos. Y después... en fin, el búnker se convierte en un laberinto más fácil de memorizar que de explicar. De todos modos, hay dos caminos diferentes que llevan al mismo sitio, no hay pérdida posible. El segundo objetivo está en una sala llena de mapas, no te costará dar con él.

Cuando llegues a una sala con varias columnas y dos malos en la parte superior, sube y continúa por el largo túnel de ventilación de la esquina. Llegarás a una especie de habitación redonda con un agujero en el suelo. Los dos malos de abajo te estás esperando y te dispararán, por lo que sería aconsejable que dejaras caer un par de granadas o tres antes de descender. Abajo, dos caminos a seguir. Ve por la izquierda para pillar una botella de vida y sigue por la derecha. Pasa de largo la habitación con tanques de gas verdes y blancos para bajar por una rampa hasta el nivel inferior. Llegarás a una puerta azul: es la salida del nivel, aunque todavía está cerrada. Sigue por el pasillo, sobrevive a todos los malos y bombas —esta parte puede llegar a ser como la secuencia final de *Matrix*—, recoge el botiquín que encontrarás en una pequeña habitación azul y otro en un pasillo más adelante. En el siguiente cruce de pasillos, ve por la derecha para recoger ítems en dos habitaciones con literas; luego regresa y ve a la habitación de enfrente para tomar la máscara de gas que hay sobre unas cajas (es el último objetivo). Sigue por el camino que queda y mata al señor que hace pis en el water del fondo. Qué forma







de morir... En fin, el caso es que, posiblemente, este buen hombre tenga la llave de acceso a los niveles inferiores. Decimos «posiblemente» porque no siempre la tiene el mismo tipo, es bastante aleatorio. Si no la tenía ninguno de los soldados de las habitaciones con literas, lo más probable es que la encuentres al matar al señor del pis.

Y ya está, no hay por dónde seguir y no te queda ningún objetivo por cumplir. Retrocede hasta llegar a la puerta azul y usa Cuadrado para salir. Al volver, encontrarás a algunos enemigos que antes no estaban. Tras la puerta azul, dos malos y un agujero en el suelo, el final del nivel.

NIVEL 3
FÁBRICA DE GAS

Objetivos:
-Activar la válvula de gas 1
-Activar la válvula de gas 2
-Salir del búnker

Ten en cuenta que los malos *saben* que estás en las instalaciones —oirás por megafonía los mensajes de alarma, anunciando que «hay un comando americano en el búnker»—, y por eso te esperarán tras cada esquina y columna, la mayoría de las veces bien armados. Un tiro certero en la máscara de gas (todos llevan una puesta, como tú, aunque no puedas verte) y caerán. Suelen ir en parejas. Nada más empezar, ve recto y busca un botiquín detrás de las cajas. Después sigue por el otro pasillo. En la próxima habitación con dos pasillos, ve por la derecha para recoger ítems y después continúa por la izquierda. Llegarás a una especie de sala con una parte elevada y una columna. Aquí habrá tres enemigos, aunque estarán escondidos para que no les veas. En cuanto te tengan a tiro, te atacarán con rifles y granadas. Usa una granada para hacerles huir y dispárales mientras corren (es lo menos arriesgado, ya que ellos pueden cubrirse con más facilidad que tú).

Después vendrán varias columnas más y un pasillo con tuberías. Tras cada columna y cada tubería habrá, al menos, un enemigo. Lo más rápido es armarse con la recortada e ir acabando con todo el mundo a bocajarro, sin apuntar siquiera con R2. Avanzar disparando a todo lo que aparezca de sopetón, vaya. Puede parecer poco estratégico, pero funciona en espacios cerrados como éste, donde todos los enemigos están a cubierto.

En un determinado momento verás que se abre un pasillo a tu derecha que da a una habitación roja. Entra, mata al malo, recoge la vida y sigue por el pasillo por el que ibas. Así llegarás a otra zona con bombillas rojas y huecos a los lados. Otra escena *Matrix*: un montón de malos escondidos en los huecos que se asoman, disparan y se cubren; lluvia de granadas y disparos... Ponte a cubierto en un lateral, sin entrar en el pasillo, y mata a bocajarro a quienes se atrevan a venir en tu busca. Después, cuando nadie más se atreva, usa granadas para hacerles huir y, mientras corren, mátalos con cualquier otra arma. Todo ello, sin acercarte demasiado a las granadas que has tirado, por supuesto. Cuando tengas un pequeño margen de área limpio, avanza hasta el primer hueco; luego hasta el segundo cuando no haya moros en la costa, etc. Algunos morirán con las granadas de sus propios colegas, ten paciencia. Al final del dichoso pasillo, hay una escalera que baja. Para evitar que te cosan a tiros mientras bajas, déjate caer por uno de los laterales en los que no hay escalera, para llegar enseguida al suelo (no te pasará nada).

Dos malos en las esquinas de enfrente y un francotirador en una plataforma elevada al fondo a la izquierda. Recortada para los dos primeros y rifle, para el tercero. Sigue por la pasarela en la que estaba el francotirador. Al final, cuando acabes con los malos de abajo, ve por la izquierda para recoger ítems y luego sigue por donde estaban los últimos tipos a los que has matado. Te toparás, además de con muchos malos, con una válvula a la derecha. Acércate y pulsa Cuadrado para abrirla (es la de etileno). Primer objetivo cumplido. Sigue por el pasillo, ve recto, mata a todos los malos, abre la otra válvula y retrocede para continuar por el corredor de la derecha. Algunos malos vendrán por tu espalda cuando abras esta válvula (la de ácido sulfúrico, segundo objetivo). En la habitación con tuberías en el suelo, deberás saltar por las tuberías para continuar por el siguiente pasillo.

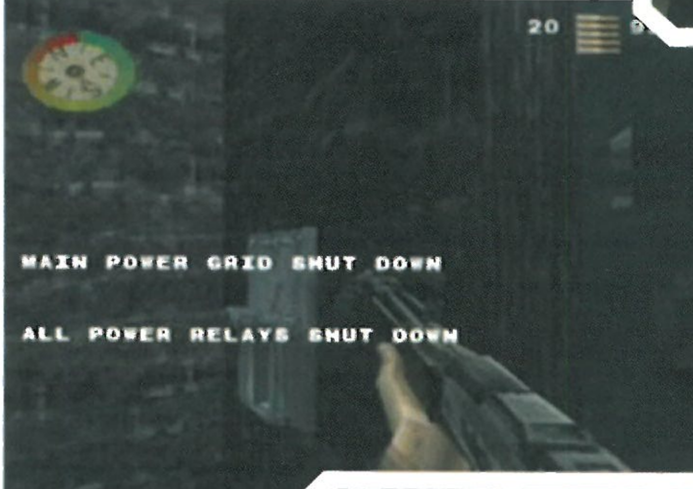
Otra habitación con una escalera que da a una pasarela. Malo abajo a la derecha y arriba a la izquierda. Sube y vendrá un enemigo tras de ti. Después ve por la pasarela y mira a tu izquierda en la esquina: un conducto de ventilación. La salida del nivel, misión cumplida.











MISIÓN 5 SABOTAJE EN LA PLANTA HIDROQUÍMICA DE HJUKAN

NIVEL 1 EN BUSCA DE LA PLANTA HIDROQUÍMICA

Objetivos:

-Cerrar el paso de agua

-Destruir todos los paneles de control

-Apagar el sistema eléctrico general de la fábrica

-Entrar en la planta hidroquímica

Esta vez la cosa va de armas químicas. Los alemanes están desarrollando gases tóxicos y un fuerte virus para contaminar grandes cantidades de agua llamado «Agua Fuerte».

Avanza un poco y verás a tu izquierda un malo. Más allá, sentado y apoyado en una columna, otro malo. No te esperan, pero te verán enseguida. Usa el arma que quieras, aunque la pistola estará bien mientras no salte la alarma que ponga de manifiesto que andas por ahí. Puedes disparar a las cajas para intentar volar a los malos por los aires, aunque quizá escapen de la onda expansiva. En una columna a tu derecha, desde donde habrás matado a los malos, hay una llave de paso: ciérrala, es el paso del agua. Primer objetivo cumplido.

Sigue por la izquierda para entrar en el pasillo siguiente, pero gira la rueda que verás a la derecha justo al entrar para abrir la puerta de abajo. En cuanto la abras, sonarán disparos. Vienen del final del pasillo, pero no te alcanzarán porque los enemigos están en un corredor más bajo que el tuyo. Baja y mátalos cuando veas sus cabezas. Estarán a la derecha. Después baja al corredor en el que están y ve por la izquierda para matar a otro malo y dejar el terreno limpio tras de ti. Ahora vuelve, por donde estaban los dos de antes. Vendrá otro. Sigue de frente y entra por el pasillo que se abre a la izquierda. En la siguiente zona, dos malos por la derecha. Continúa (aquí no hay ninguna llave de paso que cerrar) y baja por el corredor de ladrillos que verás a la izquierda. Abajo, gira a la izquierda y usa tu nueva ametralladora para acabar con los tres malos que aparecerán, porque cualquier otra arma sería demasiado lenta. Después sigue por el lado opuesto y verás una zona con ventanales por los que entra la luz. Varios malos más. Un poco más allá, verás que el pasillo parece tener sólo salida hacia la izquierda. Pero no es así: explota las cajas del suelo y verás una reja de ventilación rota. Cuélate dentro y ve hasta el final. Un enemigo estará allí y, si le dejas un poco de tiempo, se tumbará en el suelo y comenzará a reptar por el túnel como tú, para darte caza. Mátalo, sal y coloca las cargas explosivas en los dos paneles. Aparecerá el mensaje en pantalla que indica que has destruido dos de los seis paneles de control necesarios para cumplir el segundo nivel. Sigue por el pasillo del final de esta sala a la derecha. En el siguiente cruce, ve a la izquierda hasta dar con una sala que se abre a la derecha: ítems sobre un armario y detrás de la reja de ventilación (varios malos a tu espalda). Vuelve a salir, ve por la izquierda y sigue recto por el pasillo que traza una curva bastante abierta hacia la izquierda (por la derecha llegarías donde estaba la reja oculta de hace un rato).

Al final de este corredor, una escalera. Al final de la escalera, un malo. Al final de la habitación de este malo, una zona oscura. En la esquina oscura, un conducto de ventilación que debes romper para seguir avanzando. Al final del conducto, un malo que repta para cazarte. Al salir, vigila, no te caigas por la derecha. En la pared izquierda hay otro conducto, sigue por ahí. Malo rastrero —es un juego de palabras, je, je— al doblar la esquina. Al final, gira a la izquierda de nuevo sin caerte y entra en el siguiente conducto. Vas a arrastrarte en este nivel más que en todo *Metal Gear*. Sal. Malo a la derecha. Agudiza el oído. ¿No te parece oír algo que se arrastra? Pues sí, un soldado que te ha venido siguiendo con sigilo por todos los túneles. Es probable que te mate, si no le oyes a tiempo...

Salta al balcón de la derecha y pon una carga en el panel. Sal por la escalera que hay al final de esta pasarela a la derecha. Ya llevas tres paneles destruidos. Otro conducto, algo más corto que los anteriores y con malo al llegar al final. Sales, entras en el siguiente y sal de nuevo al final. A la izquierda, malo y botella de vida. Continúa por la derecha y sigue por el único camino posible. Algunos guardias de espaldas, otros no. Al final del pasillo de ladrillo, cajas explosivas. Verás una extraña construcción a la izquierda con un agujero en el suelo: entra y ve al otro lado para pillar algo de munición y vida. Después sigue por el pasillo de ladrillo. En la siguiente zona, donde hay cristaleras amarillas, un malo en la repisa de la izquierda (junto a las ventanas) y otro en el pasillo de abajo, más a la izquierda.

¿Quieres ver algo chulo? Destroza las cristaleras para ver el cielo azul. Es una pasada... Bueno, seguimos. Ve hasta el final y baja la pasarela. Al final del primer pasillo de la derecha, el cuarto panel de control. Ya sólo quedan dos. Sal, sigue por donde ibas, entra en el siguiente pasillo de la derecha: un médico armado que se hará el indefenso y los dos paneles de control que te quedaban. ¡Segundo objetivo cumplido, por fin! Recoge la botella de vida y ¡no te vayas todavía! A la derecha del segundo panel que has dinamitado hay una especie de cajetín de alarma que, si no te lo dicen, seguramente se te pasaría por alto. Es el tercer objetivo, el interruptor de corriente general. Actívalo y sigue por el pasillo por el que ibas. Llegarás a una zona un poco más amplia con una tubería enorme, ventanales amarillos que romper para dejar pasar la luz del sol y, por supuesto, malos. Baja allí, sigue por el pasillo siguiente, usa las cajas explosivas para acabar con los malos que anden cerca, sigue rompiendo cristaleras más allá si te apetece... ¡Déjate llevar por tu gatillo! Puedes hacer lo que quieras, porque estás en el final del nivel. Has encontrado la planta hidroquímica, muy bien. Último objetivo cumplido y final de nivel (cuando te acerques a la escalera). No te distraigas porque enseguida dos malos vendrán por tu espalda.

NIVEL 2 GENERADORES DE DESTRUCCIÓN

Objetivos:

-Desactivar todos los generadores

-Cerrar el paso de gas de los tanques de Agua Fuerte

-Destruir todos los armarios de documentos

-Localizar el dossier de información sobre el D2O

-Localizar el ascensor

Bueno, ya estás en la planta secreta hidroquímica, llena de tipejos bien abrigados —aquí hace mucho frío, ya que el «Agua Fuerte» se elabora bajo cero— y científicos dispuestos a tomarte por tonto. La idea es destruir todos los tanques y generadores de Oxido de Deuterio (el llamado «Agua Fuerte») para escapar por un ascensor al final del nivel sin dejar rastro de los documentos de compo-

sición química y esas cosas. Trabajo de espía bien armado, vaya. ¿Listo? Pues venga.

Al comenzar, un médico te disparará y después alzará las manos como que él no ha sido. Mátale o te arrepentirás de no hacerlo... Después, un malo bien abrigado (tanto, que necesitan más tiros para morir, si no les das en la cabeza). Ignora la construcción que rodearás para salir porque no tienes que hacer nada con ella. Sube por la escalera. En el área inferior siguiente, un médico y dos soldados. Dos rutas a seguir. Ve por la derecha. De nuevo dos rutas a seguir. Otra vez por la derecha. Verás unos paneles de control con luces verdes. Desactiva los tres y tendrás un objetivo cumplido, el primero. Sal y sigue de frente. Verás un generador como el que rodeaste al principio, pero ahora tendrá una luz roja giratoria en lo alto. Dos médicos y un soldado. Sigue por la salida de la derecha y todo recto hasta una sala enorme con tanques de gas verdes y blancos. Dos médicos delante, un soldado a la derecha. Cierra la llave de paso del tanque. Cuando encuentres otra igual, habrás cumplido el segundo objetivo.

Ve ahora por el pasillo donde estaba el soldado que acabas de matar, pero no dobles la esquina a la ligera: al fondo de este pasillo hay un tipo con una ametralladora fija esperándote. Usa la caja de la izquierda como parapeto y cárgatelo. Junto a la caja, un conducto de ventilación; frente al conducto, un pasillo. Y tras la ametralladora, otro. Entra primero en el pasillo que hay frente al conducto para pillar vida y munición; después, por el conducto de ventilación para llegar al mismo sitio que por el pasillo de la ametralladora, pero con factor sorpresa. A la izquierda, un médico. Junto a él, la segunda llave de paso de los tanques de gas de al lado. Segundo objetivo cumplido. Si quieres matar a unos cuantos malos extra, toma la ametralladora fija y a ello. Cuando te canses, sigue por el pasillo que habrás visto en la sala del segundo grupo de tanques de gas. Muchos malos, todos refugiados tras cajas que se pueden romper pero que no explotan. Y en este nivel no hay granadas, así que... Rompe las cajas con la recortada y dispara después para matar al malo o, directamente, apunta a la cabeza con la pistola. Pero ambas tácticas son lentas y por lo tanto peligrosas. Al final de este pasillo, verás que a la derecha hay una puerta y a la izquierda el corredor continúa. Entra en la puerta: soldado y médico. Dos armarios repletos de archivos donde colocar cargas explosivas. Dos armarios de archivos destruidos, te faltan cuatro para cumplir el tercer objetivo. Ve recto, dobla la esquina a la izquierda, mata al médico y al soldado y recoge el informe de la mesa. Es el cuarto objetivo. Sal, ve ahora por la izquierda y, de nuevo, verás una puerta a la derecha y el pasillo que sigue por la izquierda. En la habitación derecha, dos médicos y el tercer armario de archivos que detonar. Te faltan tres. Sal ahora y sigue recto. La primera habitación de la izquierda contiene dos armarios más y un médico. Falta uno. Sal, ve a la izquierda, gira en la primera a la derecha, entra en la sala de la izquierda y mata al soldado y el médico de allí. No hay nada, sólo vida y munición. Sigue de frente al salir de esta habitación y, después de dos malos y un médico, verás el ascensor. Como todavía no has cumplido todos los objetivos, aparecerá el mensaje en pantalla advirtiéndotelo. Retrocede y sigue ahora siempre hacia la derecha para llegar a un despacho con un par de pósters en la pared. Allí, aparte de dos malos, está el último armario de documentos. Ya puedes salir, con todos los objetivos cumplidos, por el ascensor. Final de nivel.

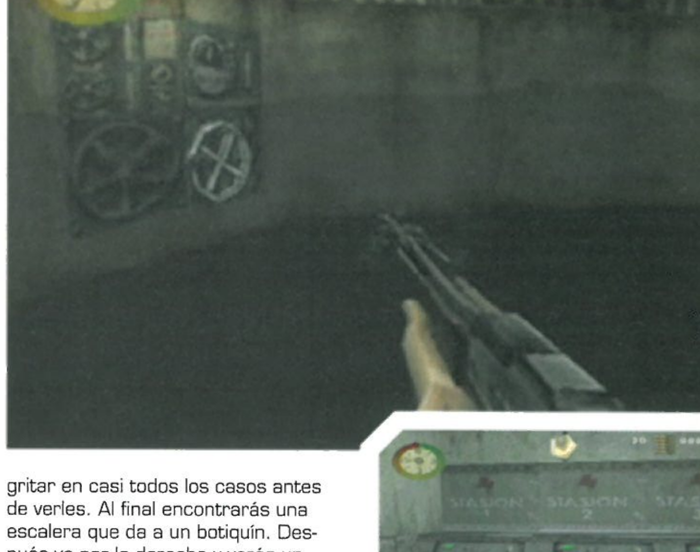
Si en algún momento te pierdes —y eso es casi seguro—, camina hasta un lugar del que hayamos hablado arriba y sigue las indicaciones al pie de la letra. Seguro que tarde o temprano encuentras todos los objetivos.

NIVEL 3 SABOTEANDO CONTENEDORES DE GAS TÓXICO

Objetivos:

-Abrir la válvula de escape de emergencia
-Vaciar los contenedores de Agua Fuerte
-Adquirir informe de cargas
-Localizar el garaje
-Volar el camión

Avanza, mata a los tres malos que hay a la vuelta de la primera esquina, a los dos de la sala siguiente, gira a la derecha y pilla la botella de vida de detrás de los armarios. Ve por el pasillo de la derecha: otro malo y dos médicos. Después, otro soldado. Después, dos médicos más... ¿De verdad hace falta que te digamos uno por uno todos los malos que vas a encontrarte? Bueno, pues te lo imaginas... Además, les oirás



gritar en casi todos los casos antes de verles. Al final encontrarás una escalera que da a un botiquín. Después ve por la derecha y verás un médico manipulando uno de los contenedores de gas. Mátale y acciona la llave de paso. Ya sólo te quedan tres para cumplir el segundo objetivo. Continúa por el pasillo siguiente y verás el segundo contenedor. Otro médico y más malos. En el pasillo siguiente verás varias cajas de las que no explotan: tras ellas hay un montón de soldados escondidos, ten cuidado.

Llegarás a una sala con una pasarela elevada y varios malos. Sube, ve hasta el final y acciona la llave de paso: es la válvula de escape de emergencia, el primer objetivo. Ahora baja y sigue hasta el siguiente contenedor de gas, vacíalo y ya sólo te quedará uno. Sigue por el pasillo rojo. Otro montón de cajas y malos. Otra sala con un contenedor y soldados por todas partes. Cuando estén todos muertos, vacía el enorme tanque de gas. Segundo objetivo cumplido (puedes subir al techo del contenedor para pillar munición y vida, hay una escalera por detrás). Después baja por el pasillo que queda, amarillo, que tiene algo así como unos raíles. Varios malos, listos. Mejor que avances agachado, porque te dispararán desde lejos y tumbados para afinar su puntería. Abajo, ve por el pasillo de la izquierda, donde habrá un montón de malos. Al final a la derecha de la habitación con muchas cajas y soldados, un botiquín y el informe de cargas que necesitas. Sal y ve ahora por la izquierda, hacia abajo. Muchos malos más (recortada aconsejable).

Abajo del todo, el garaje. A la derecha, el camión que debes volar, el último objetivo. Observa cómo los cristales de las ventanas de detrás saltan por los aires con la explosión. A la izquierda, una rampa para salir al exterior, el final del nivel. ¿Ves cómo no ha sido tan malo?



NIVEL 4 AGUA FUERTE

Objetivos:

-Volar los camiones
-Volar la estación eléctrica
-Sabotear el ferry

Ya has destruido la fábrica, sí, pero el ejército alemán ya había sacado algunos contenedores portátiles y están listos para exportar en almacenes bien vigilados. Deberás destruir los contenedores, los camiones que encuentres (dos, en realidad) y el ferry en el que los aliados creen que los malos pretenden sacar los bidones de Agua Fuerte.

Justo al principio, dos malos delante. Antes de seguir, toma la



munición de las cajas de la izquierda y destruye el camión de la derecha. Ya sólo queda uno. Avanza por el camino y metete por la desviación que verás a la derecha y, cuando llegues a una bifurcación, por la derecha otra vez. Llegarás hasta un claro en el que hay tres soldados —aún más abrigados que los del nivel anterior, porque estamos en la nieve— observando un muñeco de nieve. Precioso. Cárgatelos y recoge sus provisiones. ¿Un pequeño truco? Dispara durante un buen rato con la ametralladora a la bola inferior del muñeco de nieve y, cuando salte por los aires, recibirás un botiquín de vida.

Ahora regresa hasta el camino donde empezaste, el de las marcas de ruedas. Da igual que vayas por la derecha o por la izquierda de la bifurcación porque ambos caminos llegan al mismo lugar. Atención cuando veas unas cuantas cajas en la distancia: vas a encontrarte con tu primer enemigo armado con un lanzamisiles. Una pequeña advertencia: un misil hace justo el mismo daño que una granada, pero no se puede echar a correr hasta que explote porque *lo hace al instante*. Vamos, que cuando veas una luz que se refleja en todas partes viniendo hacia ti, más vale que te apartes...

Cuando estén los malos muertos, explota un bidón para provocar una reacción en cadena y recoge todos los ítems. Después vuela el camión y continúa. Primer objetivo cumplido. Sigue bajando hasta que veas una caseta a la izquierda. Tres malos peligrosos. Baja más y verás un puente con un guardia a este lado y dos más al otro. El de aquí no representa ningún peligro, pero el de la izquierda de los dos del fondo tiene un lanzamisiles. Más abajo, pilla el camino que se abre a la izquierda y ve hasta el final para apoderarte de una ametralladora fija. Mata a los malos que vengan, luego retrocede y sigue bajando. Recto verás una verja cerrada; a la izquierda, una especie de arco de roca. Ve por aquí y llegarás a un claro con una ametralladora fija. Junto a ésta, la estación eléctrica que debes sabotear. Segundo objetivo cumplido, cuando la vueles.

Ve ahora hasta la verja y ábrela presionando Cuadrado. Varios malos sin el menor sentido del humor a la izquierda y puede que detrás de ti. De frente, el ferry (entra por detrás y coloca una carga de dinamita). Tercer y último objetivo cumplido. A la izquierda del barquichuelo, un pequeño camino entre rocas, el final del nivel. ¿Una curiosidad? Dispara al agua y verás que... ¡se quedan las marcas de las balas como en las paredes! Qué raro... Misión finalizada con éxito.

MISIÓN 6 LA CAPTURA DEL TESORO SECRETO ALEMÁN

NIVEL 1 EL PASO DE MONTAÑA

Objetivos:
-Destruir los tanques de combustible
-Localizar la entrada a la mina

Hitler y su famoso amor por el arte... Resulta que se ha apoderado de toda la obra de Van Gogh, Durero y demás reliquias con el sano propósito de cargárselas todas. Todos los cuadros parecen estar escondidos en una mina recientemente descubierta, y pretenden detonarla para que se venga abajo con todos sus tesoros dentro. Tu misión, por supuesto, será evitar semejante fatalidad. Entre otras cosas. Pero bueno, dejemos las sorpresas para luego.

Esta vez cuentas con un arma que ya has visto en manos del enemigo en el nivel anterior: el lanzamisiles de mano (bazooka, para los amigos), lo que te resultará muy útil en determinados casos. ¿Listo?

Avanza un poco. Dos malos. Al doblar la esquina, otros dos. Después de la siguiente curva, dos más (el de allá tiene un bazooka). Más allá, tres malos: uno en la repisa de la derecha, arriba; otro en medio, de pie, que tira granadas y dispara con un rifle; y otro más lejos, a la izquierda, en el suelo. Avanza un poco cuando les hayas matado. Cuidado porque, en el almacén de la izquierda, hay un malo con un bazooka. Mátalo y entra para tomar vida y munición. Después puedes subir a la pasarela por la escalera para recoger más munición. Cuando estés listo, sigue por el camino. Más allá de la curva siguiente, dos enemigos más. El de la derecha tiene un bazooka.

Avanza y verás una construcción de hormigón. A la izquierda, en una plataforma, un francotirador. Más allá, en una plataforma a la derecha, otro. Encontrarás una caja de granadas a la izquierda. Avanza más y verás que te dispara otro malo desde la plataforma del fondo a la izquierda y, más de cerca, uno a la derecha. Estos dos llevan ametralladoras. Después te verás en un claro lleno de bidones y cajas. A la derecha hay una pasarela con un malo armado con ametralladora. Una ametralladora fija muy peligrosa a la izquierda, en cuanto asomes el morro al claro.

Al fondo del claro hay un camión que no hay que volar, pero detrás tiene una botella de vida. Cuando te canses de mirar por ahí, sigue por el camino que hay tras la ametralladora fija. Atención: *no* te pongas a los mandos de la ametralladora fija porque vendrán malos, sí, ¡pero por tu espalda! Y vendrán con lanzamisiles, así que estarás muerto antes de dar media vuelta. Sigue recto y presta atención ¿vale?

Tras una esquina a la derecha, un malo con un botiquín. Sigue por el camino, verás un puente, un soldado con ametralladora, un botiquín... Al llegar a un pequeño repecho te toparás con varios enemigos juntos, pero no son peligrosos. Después, cuando llegues al siguiente claro, cuidado con el soldado que hay tras la esquina de la izquierda. Recoge las granadas y avanza un poco más hasta que tengas a tiro al tipejo de la ametralladora del fondo, que es un pesado. A continuación sigue por el camino unos metros. Tres malos más: uno con bombas de mano, otro con lanzamisiles y otro con un rifle. Tras la curva, a la izquierda, otro malo sobre una plataforma elevada (puedes subir para recoger una caja de granadas). Estás en una bifurcación. Ve por la izquierda porque, aunque ambos caminos llevan al mismo sitio, la ruta de la derecha es más difícil. Verás a dos malos. El de la izquierda tiene un lanzamisiles. Te encuentras en un pequeño túnel con luces blancas. Justo después hay tres malos con ametralladoras. Sigue recto, pasando del pasillo que verás a la izquierda —puedes entrar si quieres, pero sólo hay un botiquín, un tipo con ametralladora, otro con un bazooka y otro más con un bazooka al salir—, para entrar en el almacén del final a la derecha. Muchos malos y cuatro tanques de combustible elevados. Coloca una carga de dinamita bajo cada uno y habrás cumplido el primer objetivo.

Ahora sal por donde has entrado (si es que escogiste la ruta fácil antes) y avanza en línea recta para llegar a una puerta roja. Es la entrada a la mina, el segundo objetivo y el final del nivel.

NIVEL 2 LAS CARGAS DE LA MINA SUPERIOR

Objetivos:
-Eliminar a ocho artificieros
-Recuperar el manuscrito de Dahood
-Adquirir la llave del elevador
-Localizar el elevador

Se supone que por fin te has colado en la mina con la sana intención de salvar las obras de arte... Pero la verdad es que no es necesario. Con

recuperar el libro de Dahood será suficiente (es uno de los objetivos). Ya verás cuando te encuentres todos los cuadros amontonados: no podrás resistir la tentación de destrozar toda la obra de Van Gogh... Bueno, al menos nosotros no hemos podido. Pero que sepas que *no* será misión fallida porque te cargues los cuadros ¿vale? Hala, a divertirse.

Avanza un poco y verás aparecer a dos malos. Después, más adelante, a otro malo y a un artificiero trabajando en un dispositivo de detonación a la izquierda. Cuando mates a estos dos, o posiblemente antes, aparecerá al fondo otro soldado que hace la guardia: lleva un lanzamisiles. ¿Muerto? Bien. A tu izquierda, cuadros para destruir; al fondo a la derecha, un botiquín; en la zona por donde venía el señor del lanzamisiles, el pasillo por el que debes continuar. Llegarás un poco más arriba a un sitio en el que se ve a la izquierda otro tramo de mina. Allí, en cuanto te asomes, verás a un malo con un bazooka. Otro malo vendrá del fondo, a tu derecha, también con un bazooka. Sigue por el pasillo en el que estás, el de la izquierda, y mata al guardia del fondo. Después, al artificiero que habrá tras la columna de piedra. ¿Quieres cargarte también los cuadros? Bien. Regresa por donde has venido y gira a la izquierda.

En la siguiente zona, a la derecha a lo lejos, verás a un soldado. Mátale de un tiro en la nuca antes de que te vea. Después avanza despacio, porque tras la columna blanca de tu izquierda hay un artificiero. Avanza hasta la columna blanca de más allá para no ser visto por el guardia del siguiente túnel, a la derecha, y elimínalo. Después recoge el manuscrito de Dahood del fondo de esta zona, que está tras un par de vagonetas. Sigue por el siguiente túnel.

En cuanto te acerques a la esquina siguiente, oirás a dos soldados que vienen a por ti. Afina la puntería y dispara rápido, porque ellos lo harán a bocajarro y no fallarán. A la derecha, una caja de granadas. Más abajo, tres soldados: el que está más cerca y el de la izquierda tienen rifles; el de la derecha, lanzamisiles y bombas de mano.

Toma la primera entrada que veas a la derecha, un pequeño corredor que sube. Antes de doblar la esquina, un malo saldrá en tu busca con un rifle. Después, al fondo, un soldado con lanzamisiles y un artificiero. En la mesa del fondo, las llaves del ascensor. Ya tendrás el tercer objetivo cumplido. Vuelve a bajar y sigue por el camino que ibas antes. Pero ATENCIÓN, porque éste es, posiblemente, el peor momento del juego. Al salir de éste último túnel para seguir por la derecha, por el camino por el que ibas, aparecerán detrás de ti dos malos. Uno de ellos llevará un lanzamisiles. De nada sirve que recorras todo el nivel para atrás para dejar limpia la zona: aparecerán de la nada en cuanto avances un poco por donde debes seguir. La única forma de sobrevivir es seguir tu camino andando de espaldas. Cuando veas aparecer a los dos malos, mata primero al de la izquierda porque es el que lleva el bazooka, y luego al de la derecha y al que también habrá aparecido al otro lado. Y ahora sí, podrás seguir. En el siguiente hueco de la pared, a la derecha, un artificiero. Después de matarle, sal como del anterior corredor: avanzando por donde debes pero de espaldas, porque volverán a aparecer de la nada dos malos y el de la izquierda llevará un bazooka de nuevo.

Cuando entres en el siguiente hueco, en la pared izquierda, verás a otro artificiero. Antes de matarle te disparará por la espalda un soldado que una vez más habrá aparecido de la nada, pero al menos estará armado con un rifle. Mata a los dos y continúa. Siguiente hueco, en la pared derecha: el último artificiero (por fin cumples el primer objetivo). Por la espalda, otra vez, malo que aparece sin avisar.

En la esquina del final hallarás algunas bombas y munición. Cuando pases de largo la esquina, vuelve para atrás y sorpréndete: otro soldado con rifle y otro con bazooka a la izquierda. Malditos... En la zona siguiente, una caja de granadas, un artificiero extra por si te has quedado alguno de los anteriores, un soldado en el túnel por el que debes continuar y otro por la espalda, como es habitual.

Al final del último túnel, el ascensor. Pulsa Cuadrado para entrar porque es el final del nivel más insoportable del juego. No es el más difícil, pero ¡al menos en el último los malos no vienen de zonas que habías dejado limpias!

NIVEL 3
EL TESORO DE LAS CAVERNAS

Objetivos:
-Localizar el inventario de obras
-Localizar y desactivar todas las cargas de demolición

Adéntrate en la zona por la izquierda ocultándote de los dos malos y mata primero al de tu izquierda, que va armado con un lanzamisiles. Verás que hay dos caminos posibles después: un pasillo con escaleras y otro camino de roca como los del nivel anterior. Puedes ir por uno u otro indiferentemente, porque de todos modos tendrás que visitar los dos. No obstante, el de la derecha te llevará menos tiempo, así que es más recomendable por si te matan (para no tener que repetir lo que te ha llevado más tiempo, si no lo que se hace en un par de minutos). Vamos por la derecha entonces, por el pasillo en el que se ven unas escaleras.



Nada más acercarte, aparecerá un malo con un bazooka. Después, cuando dobles la esquina, tres más con ametralladoras. Usa lo mismo para acabar rápido, o una bomba de mano. O el lanzamisiles, vaya. Al final, en una habitación roja, granadas y munición; a la izquierda, avanzando un poco, tres malos más y un pequeño despacho en el que está el inventario de obras. Primer objetivo cumplido. Ahora regresa para seguir por la mina propiamente dicha, el otro camino que no has visitado.

En la primera zona no caigas en la tentación de cargarte al malo de la derecha primero, porque aunque está más cerca, el del fondo oirá el disparo y te lanzará un misil de inmediato. Es mejor que acabes primero con el que está más lejos, y luego con el otro, inofensivo. Cuando ambos estén muertos, desactiva la primera bomba, la caja con una luz roja de la columna de la derecha. Siguiente zona: quédate en el principio porque, aunque no verás a nadie, ellos sí te verán y vendrán a por ti. Tres tipos: uno se situará a la derecha, otro a la izquierda y otro, se quedará más lejos, en el centro. Éste, el difícil de matar, es el que lleva lanzamisiles. Acaba con los tres y desactiva las tres bombas de este área.

Sigue hasta la siguiente, déjate caer en el hueco, agáchate y entra en el túnel. EL sonido de los disparos te pondrá bastante nervioso, pero es importante que actúes rápido: no salgas del conducto, quédate un poco cerca de la salida y mata a los dos soldados que aparecerán por el fondo. El de la izquierda se tumbará en el suelo y, si no te das prisa en matarle, encestará un misil de tres puntos en el conducto de ventilación en el que te encuentras. Más rebuscando, imposible... Acaba con ellos y con alguno más que encontrarás al salir y desactiva las dos bombas de este área. Ya sólo te quedarán la mitad por desactivar. Truquillo: hay un botiquín tras el respiradero de la derecha y bombas de mano tras el de la izquierda, en la plataforma de la derecha.

Sigue por el único camino posible y baja la cuesta con cuidado. Intenta matar a los dos malos que verás lo más rápido posible, antes de que ninguno de ellos huya. Y después, relájate porque estamos ante otro de los









momentos *difíciles* del juego. Estás en un túnel con raíles de tren ¿cierto? Bien. Al final de estos raíles, al doblar la curva siguiente, verás que hay un arco y que las vías de las vagonetas continúan por una zona más amplia. Vale. Pues *no te acerques a ese arco* todavía, porque hay algo que necesitas saber. Las vías siguen en línea recta durante el tramo siguiente, sobre una especie de puente recto. Al final de ese puente hay un tipo repugnante con un lanzamisiles y una vista que la quisiera para sí un lince. Si ves venir la luz de un misil del fondo del escenario, apártate de inmediato. Lo mejor es que vayas pegado a la pared izquierda para matar al soldado con rifle que hay a la derecha. Después, con el desplazamiento lateral y el lanzamisiles preparado, te asomas una décima de segundo, disparas, te vuelves a esconder antes de que el misil del enemigo llegue a ti, y rezas para que tu proyectil le haya dado. Y así todo el tiempo que haga falta hasta que nadie te dispare desde el otro lado del puente, ¿entendido? Sí, claro, crees que podrás hacerlo sin problemas... Ingenuo.

Cuando hayas matado a todos los malos y tengas los ítems que hay por ahí, sigue por la cueva del final. Munición en la primera vagoneta, dentro. Dos malos vienen a por ti: ametralladora y bazooka. En la zona siguiente, antes de desactivar bombas ni hacer nada, cárgate a los dos soldados de la zona de la derecha y cúbrete porque por el fondo a la izquierda vendrá otro tipejo con un bazooka. Mátale y, ahora, desactiva las dos bombas que hay aquí (una está donde estaban los dos guardias juntos, entre los cuadros). Este nivel no se acaba nunca ¿eh? No es especialmente grande, pero te matarán tantas veces...

Continúa por el corredor del final a la derecha. No te dejes engañar por las dos vagonetas de la izquierda: no hay nadie detrás. Sin embargo, mientras las miras, vendrán por la derecha dos malos. El primero te disparará con una ametralladora; el segundo, con un bazooka. Otro hueco a la izquierda con una vagoneta y una botella de vida, sin malos. Siguiente zona: malo al fondo y malo a la izquierda. Aquí están las cuatro bombas que te quedan por desactivar, así que objetivo cumplido. Sal por el túnel siguiente para abandonar el nivel (lo reconocerás por la escalera que se ve al final). ¡Otra misión cumplida con éxito, Patterson, eres un genio! Una más, y se acabó la guerra.



MISIÓN 7 SABOTEAR LA BASE DE LANZAMIENTO DEL COHETE V2

NIVEL 1 REUNIÓN POR TODO LO ALTO

Objetivos:
-Encontrar la lista de objetivos del V1
-Destruir el sistema de control de lanzamiento del V1
-Abrir las compuertas de salida
-Localizar la salida de emergencia

Bueno, pues aquí estamos, en la última misión antes de retirarte para vivir de los restos y contar a tus nietecitos cómo te ganabas la vida de joven... Suponiendo que sobrevivas a esta misión, algo poco menos que imposible. Pero bueno, confiamos en ti.

Debes colarte en la fábrica de misiles y cohetes de las SS en plena Alemania y dar con la base de lanzamiento del V1 para sabotearlo, ¿qué te parece? Fácil, ¿no? Pues a ello.

Olvida de una vez eso del sigilo. No tienes rifle de francotirador, ni rifle normal, ni pistola con silenciador, ni pistola normal... Sólo la escopeta, la ametralladora, las granadas y el lanzamisiles. Escoge lo que más te apetezca porque vamos a hacer ruido. Avanza unos metros y vuélale la cabeza al guardia que hay junto a la caseta de la izquierda (si es que puedes, con esas armas). Con el ruido, saldrá de la caseta otro soldado. Ambos llevan ametralladoras. Luego avanza por el túnel, elimina a los dos malos siguientes y baja por el agujero de la derecha. Al llegar abajo, te freirán a tiros, así que mejor tira una granada para saludar primero. Tres malos, granadas y un botiquín. Sube por la otra escalera. Un malo traidor que te atacará nada más salir, otro más allá, otro al fondo y otro que vendrá al oír el ruido de los disparos por la izquierda.

No te acerques demasiado a la barandilla del final porque abajo hay dos guardias que te verían y te dispararían. Ve por la izquierda primero para tomar las granadas, la vida y la munición. Luego baja a la pasarela inferior. Los dos malos mencionados. Sigue por la pasarela hasta el final: otros dos malos con cajas de parapeto. Más malos con ametralladoras, más cajas, un médico en la siguiente zona a la izquierda... ¡armado con una ametralladora, pero qué forma de disimular es esa! Sigue por el pasillo y admira los efectos de luz: a la izquierda está la fábrica de misiles, y las luces de los soldadores se cuelan intermitentemente por las ventanas. Parece una fábrica de verdad, qué maravilla... Bueno, no te distraigas demasiado que hay que salvar el mundo. Usa las cajas explosivas para matar a los malos que puedas. Llegarás a una zona en la que hay un misil sobre unos raíles a la izquierda, con una escalera, un científico al otro lado y algunos paneles de control. Observarás que la escalera está por dentro, por lo que no puedes pasar a aquel lado por ahí. Deberás utilizar las cajas de la pared del fondo para, saltando de una en una, bajar a los raíles de la izquierda. Lo cierto es que todavía no es necesario que bajes, pero si quieres ítems extra, ahí va: sube por las cajas, salta al otro lado, sube donde estaba el científico, ve a la parte trasera del misil, agáchate, entra por el agujero de la pared y ¡tachán! ítems. Ya está, venga, ahora sigue por el pasillo de la derecha de la estancia anterior.

Al doblar la primera esquina, avanza hasta el fondo y verás una puerta gris que apenas se ve. Acércate y pulsa Cuadrado para abrirla. Dentro hay dos malos con ametralladoras. Mátalos y abre el armario de la izquierda para recoger la lista de objetivos del V1 (primer objetivo cumplido). Ahora vuelve a salir y sigue por la derecha. Rompe las cajas si necesitas botellas de vida y ve hasta el final del corredor, donde éste gira a la izquierda y comienza a bajar. Abajo del todo hay dos científicos con ametralladoras. En la pasarela de la izquierda, un botiquín; en el suelo, bajando por la derecha, el panel de control de lanzamiento del V1 que debes destruir con una carga explosiva. A la derecha según se entra en la sala, una rueda que es la que abre las compuertas de salida. Tres objetivos cumplidos.

Ah, no te preocupes por el científico que hay al otro lado de las ventanas: los cristales son blindados y no puede hacerte nada. Tú a él tampoco... ¿O sí? Truquillo: espera a que esté cerca del panel de control en el que vas a poner la carga de dinamita y ponla entonces. Tus balas no atraviesan los cristales, pero la onda expansiva de las explosiones sí. Mola, ¿no?

Ahora retrocede por donde has venido —habrá un montón de malos— y, esta vez sí, baja a los raíles sobre los que está el misil de antes. Baja por el túnel con luz roja y mata a todos los malos (muchos). Entra cuando el área esté despejada. Te toparás con un par de malos más abajo y con la salida del nivel. No, no, la salida no es lo que parece la salida: la rampa que mira hacia el cielo. Puedes subir por las cajas y llegar a lo alto de la rampa si te hace ilusión, pero la salida del nivel es un agujero en la esquina izquierda según entras en el área. Venga, sal.

TOP SECRET

NIVEL 2
LA VENGANZA

Objetivos:
-Encontrar el dossier de los científicos
-Encontrar los planos del V2
-Acceder a la sala de rutas del laboratorio
-Sabotear el sistema de Giro-Guía
-Encontrar el área de lanzamiento

Ya estás en las instalaciones propiamente dichas del V2. Algo así como un búnker con ciertos toques de NASA al estilo alemán de los años cuarenta... ¿Listo para la acción? A ver si no se te indigesta en estas proporciones.

Acabas de empezar y, sin moverte, tienes dos rutas entre las que elegir. Elegiremos la de la izquierda. Ve por aquí, gira la siguiente a la izquierda, agáchate, rompe el respiradero, entra en el conducto de aire, mata al malo del final, avanza hasta la habitación del fondo y recoge todos los ítems para aprovisionarte. Luego vuelve por el respiradero y ve por el otro lado. Muchos malos pero un solo camino a seguir. Cuando ya estés abajo, gira a la derecha y verás un vagón de carga y una bombona de propano a su izquierda. Hay un malo más a la izquierda. Espera a que se acerque a la bombona y dispárala para matar al malo. En la pared izquierda, tres pasillos: los tres llevan exactamente al mismo sitio. Al final del siguiente corredor, tres enemigos bastante listos.

Sal, toma el siguiente pasillo (un poco más allá, a la izquierda) y verás un enorme plano en la pared izquierda. A la derecha, una mesa con un botiquín. Sigue por el corredor azul del fondo, toma la primera a la izquierda, mata a los dos científicos, toma el dossier de los científicos de la mesa de la izquierda (primer objetivo) y sal.

Continúa yendo hacia la izquierda. En la siguiente sección, con sólo un par de columnas y tres o cuatro malos te volverás loco. Al fondo, yendo hacia la derecha, hay un botiquín. Cuando lo tengas, busca el siguiente corredor por la izquierda. En la primera habitación de la derecha, granadas. Después, el pasillo continúa y, en la pared izquierda, de repente hay dos corredores que dan al mismo sitio. Este lugar es perfecto para activar trucos de vidas infinitas y demás, porque los enemigos no dejan de venir hasta que no sigues avanzando. Cuando creas que puedes sobrevivir, avanza hasta el final y dejarán de aparecer malos por los dos pasillos a todas horas.

Mata al científico que hay tras el misil en construcción y sigue por el túnel, por la derecha. En la siguiente zona abierta, donde está el siguiente misil en construcción, otro científico estará estudiando unos planos de papel azul: esos son los que necesitas. Segundo objetivo cumplido.

Ahora sube por las escaleras de la pared de enfrente y baja por el pasillo azul que sigue. A la izquierda, una habitación con un soldado; a la derecha, dos médicos. Mátalos a los tres y continúa por ahí y, de frente al entrar en una habitación en la que hay una máquina de escribir, hay una puerta azulada que apenas se ve con un pequeño cristal transparente a la altura de la cabeza. Pulsa Cuadrado para abrirla, y mata al científico. Ya habrás conseguido acceder a la sala de rutas de los científicos. Tercer objetivo cumplido. Allí dentro está el Sistema Giro-Guía, que iba a ser el dispositivo con el que se dirigiría el cohete V1. Recógelo y, ¡anda, otro objetivo cumplido! Cada vez queda menos juego...

Sal y sigue por la derecha. Malos escondidos en todas partes, un pasillo que baja, un médico con ametralladora... A la izquierda, botiquín; a la derecha, después de decenas de malos (con bombonas de propano siempre cerca), el acceso a la zona de lanzamiento y el final del nivel. Y ya sólo queda uno, ¿no te da pena? En cualquier caso, las partidas quedarán guardadas siempre con los avances que hayas hecho hasta aquí, sin contar el último nivel. Eso quiere decir que, después de superar este nivel, deberías recibir la Medalla de Honor, la última de todas... ¿te la han dado? ¿No? ¿Es que no has logrado tres estrellas en todas las misiones? Pues ya sabes lo que toca.

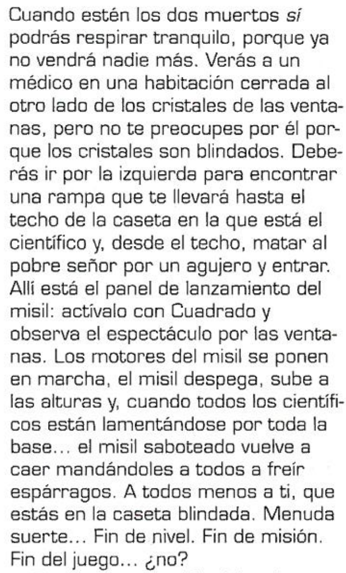


NIVEL 3
GÖTTERDÄMMERUNG («DIVINO»)

Objetivos:
-Lanzar el misil V1 saboteado

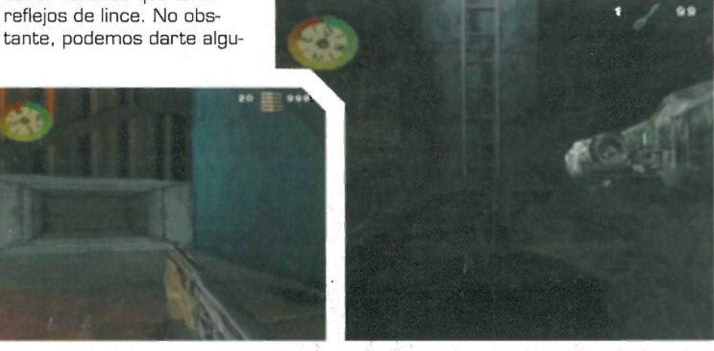
Aquí no hay consejos ni reglas, y mucho menos una ruta fácil. Este nivel es, básicamente, imposible de superar. Nosotros lo hemos conseguido, pero a base de intentarlo una y otra vez... Los enemigos son infinitos, avances o no, y salen de zonas tan distantes que no da tiempo a eliminarlos a la velocidad necesaria. Tendrás que tener reflejos de lince. No obstante, podemos darte algunas indicaciones: según comienzas, a la derecha hay dos guardias hablando. Si avanzas un poco verás que de nuevo a la derecha hay un pasillo que lleva hasta una ametralladora fija. Más allá hay unos vagones de tren y, enfrente de la ametralladora fija, el paso entre rocas por el que debes continuar. Pues bien: por la derecha de los vagones viene cada pocos segundos un soldado con bazooka, y por el pasillo entre rocas, gente con ametralladoras y bombas de mano. El señor del bazooka queda fuera de tu ángulo de tiro si te apoderas de la ametralladora fija, así que será mejor que no lo hagas. Acaba con él e intenta escapar antes de que venga otro.

Después, en el pasillo entre rocas, te toparás con más soldados y uno de ellos tendrá también un bazooka. Cuando los mates, tendrás unos segundos de paz porque no vendrá nadie o casi nadie más. Ahora deberás librarte de los montones de cajas que te obstruyen el paso para bajar a la zona de lanzamiento, que está unos metros más allá. Baja sin parar porque por ahí merodean dos soldados con mala leche, uno de ellos con lanzamisiles y una excelente puntería.



Cuando estén los dos muertos *sí* podrás respirar tranquilo, porque ya no vendrá nadie más. Verás a un médico en una habitación cerrada al otro lado de los cristales de las ventanas, pero no te preocupes por él porque los cristales son blindados. Deberás ir por la izquierda para encontrar una rampa que te llevará hasta el techo de la caseta en la que está el científico y, desde el techo, matar al pobre señor por un agujero y entrar. Allí está el panel de lanzamiento del misil: actívalo con Cuadrado y observa el espectáculo por las ventanas. Los motores del misil se ponen en marcha, el misil despega, sube a las alturas y, cuando todos los científicos están lamentándose por toda la base... el misil saboteado vuelve a caer mandándoles a todos a freír espárragos. A todos menos a ti, que estás en la caseta blindada. Menuda suerte... Fin de nivel. Fin de misión. Fin del juego... ¿no?

Pues no, no es el fin del todo. Todavía hay un montón de cosas que tenemos que contarte de *Medal of Honor*, como los códigos secretos, consejos útiles para el modo para dos jugadores, algunos trucos... Por ahora, confórmate con pasártelo, ¿no? A ver si en un mes te da tiempo a conseguir la Medalla de Honor, majete.





EXTRA

TOP SECRET

Gratis con el número 37 de *PlayStation Magazine*